GRATUITA

Abril - Mayo 2015 N 53

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

BLOODBOURNE

COMIENZA LA CACERÍA

ANALISIS

BATTLEFIELD HARDLINE

POLICÍAS O LADRONES, ¿CUÁL ES TU BANDO?

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN

• SIMS 4 !A TRABAJAR! • FF TYPE 0 HD • SCREAMRIDE • BLADESTORM NIGHTMARE •

EDITORIAL



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
JOSE VENTEO
ALVARO NARANJO

YOUTUBER
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN
EMILIO J. RUIZ

CREATIVE FUTURE Nº53

ABRIL 2015

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN



Las sagas. Todos sabemos lo que significa esto y todos estamos viendo como nos inundan desde hace unos años. Si un juego gusta, el año siguiente sale la continuación, si un juego se queda sin continuación sale una precuela, y si no, nos sacamos una historia paralela de la manga. ¿Malo o no? No hay una respuesta correcta para esto pero si es cierto que en muchos sitios vemos que nos acaba de llegar una segunda parte de un juego y ya nos están hablando de la tercera ¿Por qué? Pienso que deberíamos disfrutar más de los juegos y dejar de pensar en lo que va a llegar, unas veces porque no se llega a disfrutar o exprimir un videojuego pensando en que le falta algo y que con la siguiente continuación nos llegará otro. Es compresible que si te gusta un juego quieras más, pero a veces no se llegan a exprimir los videojuegos en sí porque queremos tener uno nuevo. Y luego, ¿Por qué un juego cada año? ¿Por qué un año es la fecha estándar para sacar la siguiente parte? En esto surge el gran problema que se está viendo de que algunos juegos no llegan a terminarse, no llegan a cumplir con los objetivos iniciales o en el mejor de los casos solo reciben retrasos. ¿Estamos presionando demasiado a las distribuidoras? Las sagas son una gran forma de que los seguidores de un videojuego sigan jugando con los mismos personajes, en el mismo mundo o dentro de una buena temática pero deberíamos de pensar ante todo, en que esas continuaciones estén a la altura de la primera parte que tanto nos enganchó.

Bibiano Ruiz (@beaves83)
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com









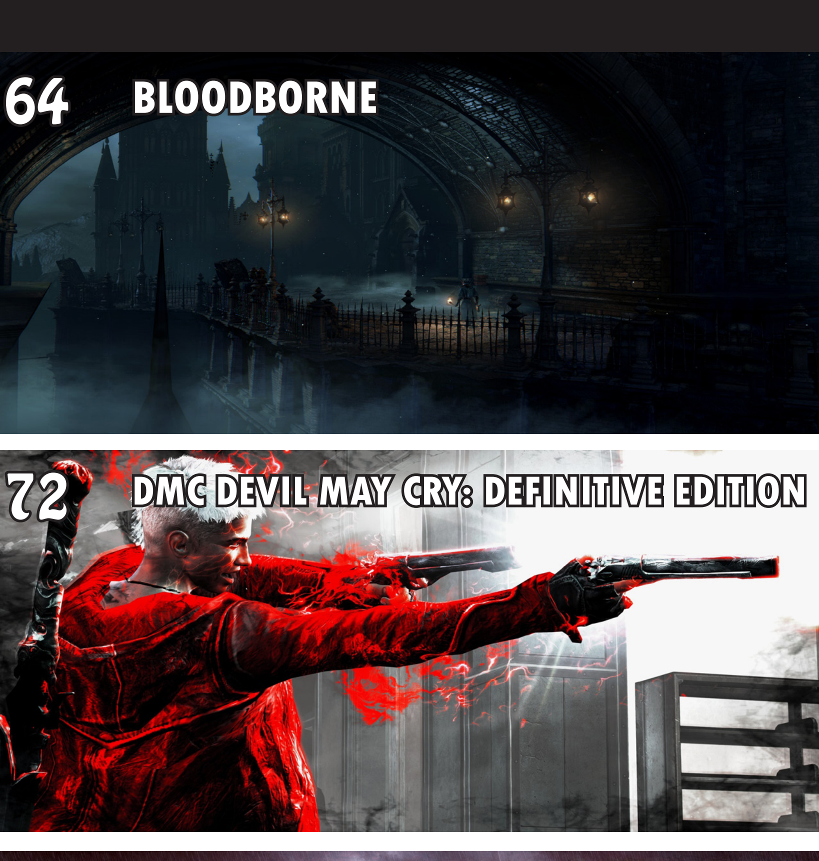


PREVIEWS

REPORTAJE

SECCIONES

ANALISIS







Lost Legion Invasion
Defeat Flameknuckle:
Defeat reinforcements:
LV 03



3rd St



¿SERÁS CAPAZ DE VENCER EN EL MODO HEORICO?

Montaña Roca Negra será la segunda aventura de Hearthstone: Heroes of Warcraft. Este modo nos retará a elaborar mazos, adaptar estrategias y vencer a nuevos villanos mientras se esfuerzan por añadir nuevas cartas a su colección



Esta aventura se inspira en una de las zonas más traicioneras de todo Azeroth, la Montaña Roca Negra. En sus abrasadoras profundidades, Ragnaros y Nefarian se enfrentan en una despiadada guerra por el control absoluto de la montaña; para ello, han reunido a criaturas malévolas de todos los bandos con el fin de que sigan sus órdenes. Hallaremos a muchos de los enanos Hierro Negro, elementales de llamas y dragones que se podían encontrar en varias de las mazmorras clásicas de World of Warcraft, entre las que se incluyen las Profundidades de Roca Negra, el Núcleo de Magma y la Guarida de Alanegra.

>>





Al igual que pudimos ver en la primera aventura, La Maldición de Naxxramas, las alas de la Montaña Roca Negra se abrirán una a una durante un período de un mes. Eligiendo la opción «Aventuras», en el menú de Hearthstone, podremos acceder a una nueva ala y tener la oportunidad de enfrentarnos a jefes inéditos y añadir más cartas aún a nuestra colección.

Cada ala de la Montaña Roca Negra está vigilada por siniestros jefes, y recibiremos increíbles cartas nuevas cada vez que derrotemos a uno de ellos. Se puede obtener hasta un total de 31 cartas nuevas durante esta épica aventura. Cuando consigamos cartas de la Montaña Roca Negra, podremos añadirlas a nuestros mazos ya creados en otros modos de juego. Además podremos crear brillantes versiones doradas de las mismas.

>>

PODREMOS CREAR VERSIONES DORADAS DE NUESTRAS CARTAS



Contaremos con desafíos de clase donde se podrán a prueba nuestra habilidad con cada clase mediante duelos con un mazo predeterminado, donde sí ganamos iremos obteniendo cartas relacionadas con la Montaña Roca. Al finalizar un ala contaremos con el Modo Heroico. Estos combates son tan difíciles que casi resultan injustos, así que será necesario emplear mazos no convencionales y estrategias atrevidas para conquistar cada uno

de estos temibles desafíos. Superar el modo heroico nos otorga el derecho a presumir... ¡y un dorso de carta exclusivo de la Montaña Roca Negra! Cada vez que se desbloquee un ala, las cartas disponibles en la misma se añadirán a la reserva de la Arena para que todo el mundo pueda jugar con ellas, independientemente de si han jugado la aventura.



MONTAÑA ROCA NEGRA

PLATAFORMAS: PC

GENERO: CARTAS

REALIZADO POR BIBI RUIZ

SERÁ LA SEGUNDA AVENTURA DE HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT



Aquellos que deseen adentrarse aún más en los pasillos de magma de la Montaña Roca Negra podrán comprar el acceso a cada una de las siguientes salas con el oro que hayan ganado en el juego o con dinero real. También podremos optar por la compra anticipada de la Montaña Roca Negra, en cuyo caso recibiremos un dorso de carta exclusivo que podremos usar de inmediato. Los duelistas más aguerridos podrán empezar a explorar Montaña Roca Negra: Una aventura de Hearthstone en este mes, y el juego estará disponible para PC, tabletas Windows y Android y iPad, aunque se abrirá un ala a la semana. Como ya ocurrió con la primera aventura del juego, La Maldición de Naxxramas, las alas se podrán adquirir por 700 de oro cada una, o 5,99 € cada una para PC, tabletas Windows y Android, y 6,99 € cada una en el caso del iPad, mientras que la aventura completa costará 21,99 € para PC, tabletas Windows y Android, y 24,99 € para iPad.


Estas chicas todavía tienen que expiar sus pecados...
CRIMINAL GIRLS
Invite Only
¡Pasa un buen rato motivando a tus chicas favoritas!
Un grupo de chicas criminales se han unido en el Infierno Spire. Para volver al mundo mortal, tendrá que alcanzar la cima…
¡Como instructor del programa, tendrás que guiar a las chicas hasta su redención, venciendo a enemigos poderosos en tu camino!
18
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS VITA
Software
NIS America
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. Criminal Girls: Invite Only ©2013 Nippon Ichi Software, Inc. ©2015 NIS America,Inc. Criminal Girls is a trademark of Nippon Ichi Software, Inc. Licensed to and published by NIS America, Inc. Developed by Nippon Ichi Software, Inc. All rights reserved.
¡Utiliza el sistema de Remake para modificar las armas o cambiar la fuerza de los enemigos!
¡Lucha con hasta cuatro personajes en un sistema de combate mejorado!
¡Hazte a un lado, hermana!
¡Es la hora de que las candidatas a CPU se luzcan para salvar Gamindustri!
HYPER DIMENSION NEPTUNIA Re;Birth2 SISTERS GENERATION
Disfruta de nuevos personajes y juega con las oráculos también por primera vez.
12
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS VITA
COMPILE HEART
IDEA FACTORY
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. Hyperdimension Neptunia™ Re;Birth2 Sisters Generation ©2015 IDEA FACTORY / COMPILE HEART / FELISTELLA All rights reserved. Hyperdimension Neptunia™ is a trademark of Idea Factory. Licensed to and published by Idea Factory International, Inc. All rights reserved.





ANDANDO SOBRE ZOMBIES

Los zombies se ponen las botas para hacernos pasar horas de terror en el que nuestro objetivo será sobrevivir



State of Decay: Year One Survival Edition es la nueva edición que llegará para XBOX One después de su lanzamiento en XBOX360, todo esto con nuevos añadidos, como son la incorporación de las expansiones Lifeline(que añade una nueva historia) y Breakdown(en el que podemos crear nuestra propia historia), nuevos personajes, nuevas armas, trofeos... Vamos que no faltarán cosas nuevas. Además contará con mejoras visuales que intentará llegar a los 1080p. Este título nos pondrá en un mundo abierto donde tendremos que juntarnos a otros

>>



supervivientes, todo esto en tercera persona y en el que será importante tomar decisiones. Eso sí, todo estará ligado al modo online. Para sobrevivir necesitamos recursos, entonces tendremos que ir a explorar lugares en busca de comida, medicamentos... y si nos encontramos a otro superviviente podremos ayudarle para que después nos devuelva el favor. Si llegamos a tener una relación más que aceptable con otros podrá convertirse en personajes jugables. Si un personaje no jugable muere reducirá la moral de nuestra co-

SUPERVIVIENTES EN MASA



munidad. Hay que subir la moral, puesto que si se mantiene baja los miembros que estén en ella podrán abandonar nuestra comunidad. Por lo tanto, todo lo que hagamos afectará nuestro círculo más cercano. En todo el juego hay unas 99 armas de fuego, cada una distinta de otra y alrededor de 40 armas cuerpo a cuerpo que se diferencian en tres tipos: pesadas, contundentes y cortantes. Las armas serán mejores si los personajes que las llevas tienen unas características acordes a estas y por tanto, cuanto más las usemos, más unidas estarán a nosotros.

>>

STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION

PLATAFORMAS: XBO, PC

GENERO: ACCION/SURVIVAL HORROR

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



Y como puede ser, hay distintos tipos de zombies que además serán un tanto "inteligentes" .Pueden ir solos o en grupos que se lanzarán a los supervivientes en cuanto los vean. Como todos, siempre están los más peligrosos y los más sencillos. Sin embardo entre ellos pueden aumentar su poder ya que si tardamos un tiempo en matar una plaga, estos pueden hacerse más fuertes aumentando el número de zombies, provocando que la moral de nuestra comunidad reduzca. State of Decay cuenta con un sistema de jugabilidad bastante interesante en la que todo está contando para que nuestra aventura sea mayor cuanto más seamos y no ir solos por las zonas.

Los jugadores que ya cuenten con la versión de XBOX360 podrán obtener está edición para XBOXONE con un precio reducido en una fecha límite. Su lanzamiento tendrá lugar el 28 de Abril.



NUEVA ENTREGA QUE PROMETE TENER UNA DURACIÓN MUCHO MÁS QUE ACEPTABLE

El dia 26 de marzo se pondrá a la venta la tercera parte de la saga One Piece Pirate Warriors, que continuará en la línea de sus dos predecesores pero ampliará la historia de Luffy y sus compañeros de viaje. Esto a la vez trae la buena noticia de que aumentará el plantel de personajes jugables a más de 35, un número nada desdeñable



El planteamiento de esta nueva entrega será idéntico a los anteriores con una fórmula jugable denominada Musou, al más puro estilo Dynasty Warriors. Deberemos ir limpiando una tras otra las habitaciones de enemigos hasta llegar a donde estan los jefes del nivel. Todo esto derrotando en primer lugar a enemigos de poca dificultad, que eso si nos rodearán y atacaran en grandes grupos. Y quizás el mayor problema de este juego sea precisamente esto, que sigue las bases muy asentadas del género y no cambia nada, no añade nada nuevo



salvo el incluir los personajes y los ambientes de One Piece. Esto provocará que salvo para los grandes amantes del género para los demás no proporcionará nada nuevo ni tendrá ningún aliciente para ser jugado en su modo historia. Solo añadirá una pequeña novedad a nivel jugable respecto a sus antecesores, que será la posibilidad de convocar durante el combate hasta a cuatro personajes aliados para realizar combos más espectaculares y devastadores con su ayuda. Añadirá también el modo Dream Log, en el que podremos desbloquear objetos y personajes a medida que el jugador avance por él. Pero se tratará de un modo que mantendrá una jugabilidad idénti-

ARTÍSTICAMENTE UNO DE LOS JUEGOS BASADOS EN MANGA/ANIME QUE RESPETA MÁS DICHO ESTILO VISUAL



ca al modo historia, por lo cual no añadirá nada nuevo jugablemente. Al contrario que su precuela, este juego narrará toda la historia original de la serie desde el comienzo del viaje de Monkey D. Luffy hasta el arco argumental de Dressrosa. Lo cual es un modo historia de una considerable duración, dejando unas cuantas horas jugables.

Pasando a hablar sobre el apartado artístico del juego, este mantendrá el estilo del Cell Shading de sus anteriores entregas pero muy mejorado tanto en modelados de personajes como en colores del mismo. Se ha conseguido que sea muy similar al anime, lo cual es lo ideal cuando hablamos de un juego basado en un anime, que sea fiel a la serie

>>

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3

PLATAFORMAS: PS4, PS3, PSVITA, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR PEDRO GARCÍA CASTILLO



que pretende imitar y usar como base.
Además este tema del modelado de personajes muy detallado se extiende en este caso no solo a los más de 35 personajes jugables, sino que también a los jefes y enemigos a los que nos enfrentaremos, todos ellos respetarán además las expresiones típicas de la serie y sus gestos propios.
Pasando por último a hablar de la parte sonora se puede decir que el trabajo hecho en este juego es notable, con melodías que sin llegar a ser espectaculares e inolvidables tampoco caerán en el cajón de música para olvidar. Los temas durante las partes jugables cumplen bastante bien y nos consiguen que nos sintamos como en una pelea de dimensiones titánicas. Lo cual es un gran acierto.

En resumen, si te gustaron mucho los antiguos títulos de la saga no lo dudes, esta es tu oportunidad de seguir conociendo la historia de Luffy y sus "nakamas" pero si no llegaste a disfrutar demasiado las anteriores entregas no te ofrecerá nada nuevo. Eso sí, es un juego muy recomendado para todos los fieles seguidores de la saga.

CURIOSIDADES

PROYECTA PELÍCULAS CON TU SMARTPHONE

Tu Smartphone coge un nuevo rumbo de cara al verano, que aún queda, pero con el buen tiempo seguro que te apetece ver tus pelis en la calle. Con este bonito y útil gadget y un Smartphone puedes proyectar tus videos favoritos. Además viene con un diseño inspirado en una cámara telemétrica antigua. Su lente es de cristal y aumenta hasta 8x las imágenes proyectadas. Es compatible con cualquier smartphone iOS o Android que tenga un tamaño máximo de 16 x 8 cm, así que es compatible con el iPhone 6 y 6 plus. Si quieres hacerte con uno por 23 euros entra en la web.



RASCA Y PICA

Hacia unos cuantos número que nos traemos pen-drives personalizados y hemos pensado retomarlo con dos viejos conocidos por todos: Scratchy & Itchy. Cada uno de ellos están diseñados por la empresa Tribe, y cada uno tiene la capacidad de 8 GB. Aunque parezcan grandes solo miden 5 centimetros, perfectos para que pueda viajar con nosotros a cualquier parte. También podemos decir que cuenta con la licencia oficial de los creadores de la serie. Si quieres hacerte con uno por 20 euros entra en la web.



PILAS RECARGABLES... ¡POR USB!

¡Esto si es útil! Se acabó tener que usar un cargador para las pilas, y tener otro engorroso cacharro por la casa. Ahora podemos cargar nuevamente nuestra pilas con solo conectarlas a alguno de nuestros dispositivos que tenga entra USB. Perfectas para tu mando de Xbox 360 o cualquier otra cosa. El tiempo de carga es de 5 horas y media. Si quieres hacerte con dos pilas te costarán 13 euros en la web.



REALIZADO POR CRISTINA USERO

SPACE INVADERS DE GOMA

Estos amiguitos nunca nos abandonan y menos a los ochenteros. Ahora podemos tener unas miniaturas de nuestros alienígenas favoritos para usarlos como borradores. Existen en tres colores (azul, verde y purpura) y podemos comprarlos en paquetitos de 3. Miden unos 5 centímetros y con ellos podremos borrar todo lo que queramos. Si quieres hacerte con ellos, el set de 3 te costará 2.5 euros en la web.

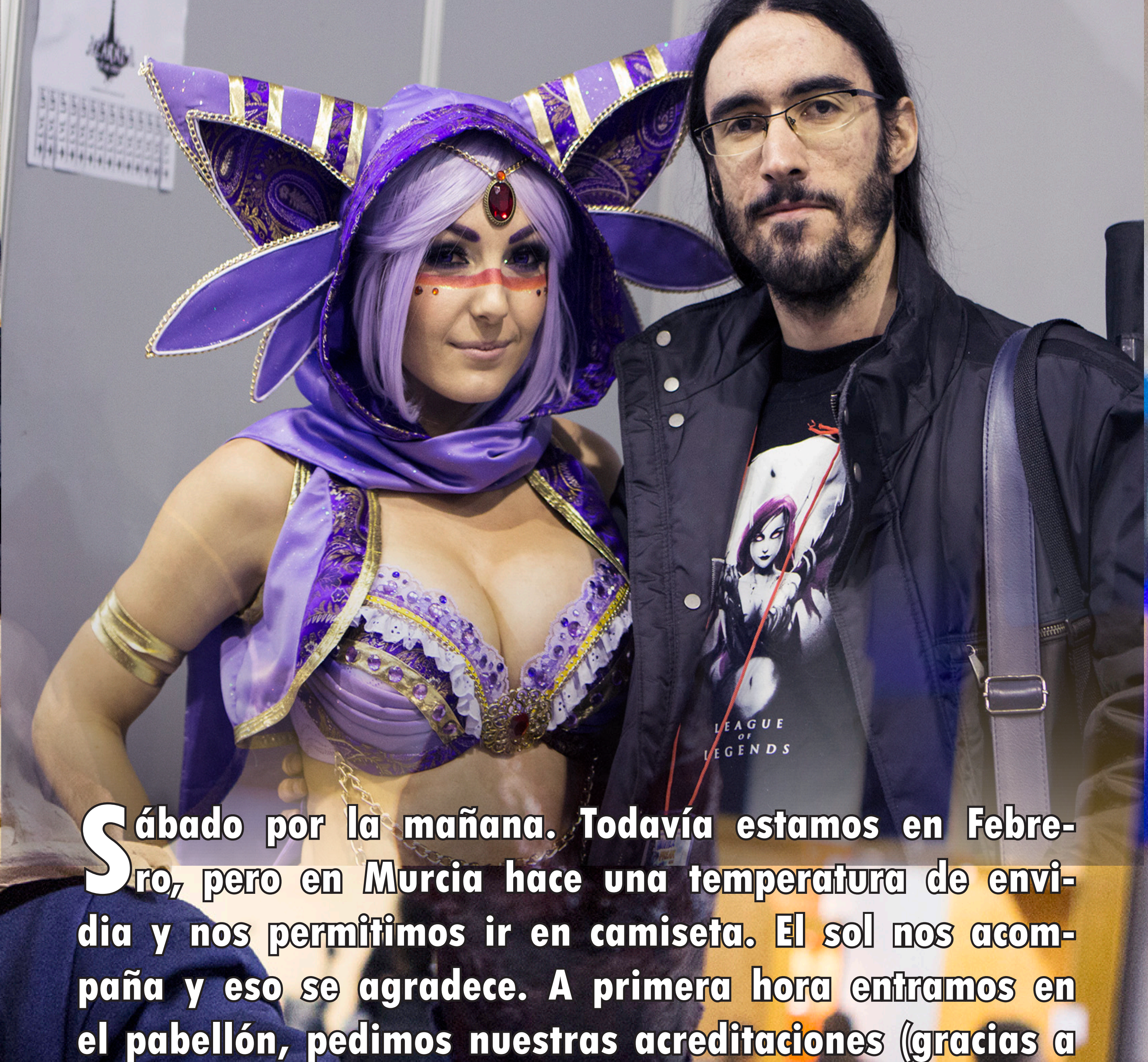




WINTER FREAK 2015

LA COSPLAYER INTERNACIONAL JESSICA NIGRI NO FALTÓ A LA CITA

En Creative Future no nos gusta estar solo en los eventos consagrados, sino también apoyar a toda nueva iniciativa que sea interesante. Por esta razón, Ángel y yo nos desplazamos una vez más, en esta ocasión a Torre Pacheco (Murcia). ¡Adelante con el reportaje!



Sábado por la mañana. Todavía estamos en Febrero, pero en Murcia hace una temperatura de envidia y nos permitimos ir en camiseta. El sol nos acompaña y eso se agradece. A primera hora entramos en el pabellón, pedimos nuestras acreditaciones (gracias a la organización por la velocidad de respuesta) y nos introducimos en materia. No nos da tiempo a andar mucho antes de que empiece el espectáculo. En la entrada, un grupo con trajes al estilo vikingo sorprende a todo el mundo con música tribal, tambores y bailes para la sorpresa entre otros de los invitados internacionales: Shappi, Ryan Brandt y la archiconocida Jessica Nigri.

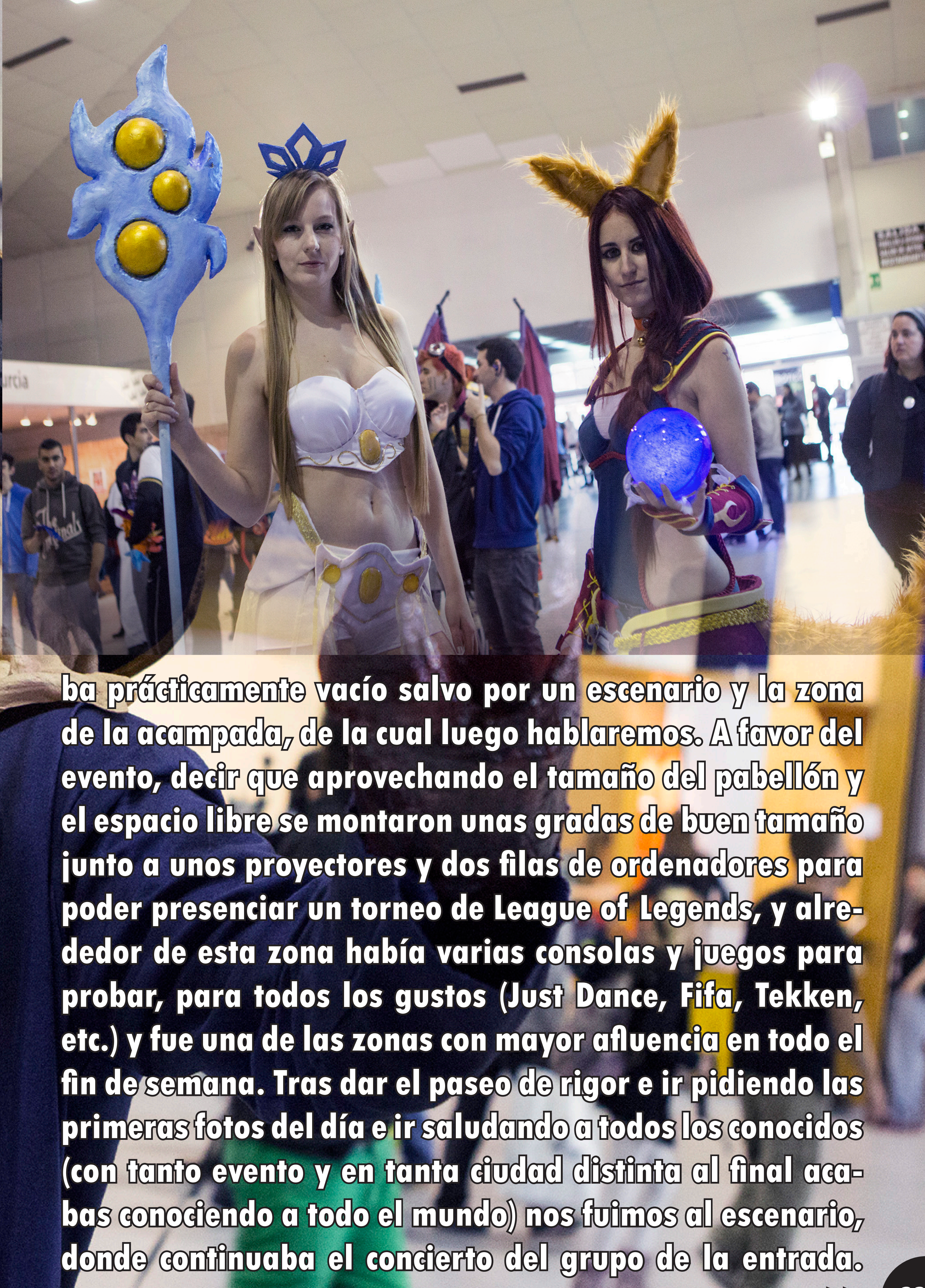
Decidimos hacer cola en el stand de la citada cosplayer ya que nos imaginábamos que

>>



o aprovechábamos a primera hora del primer día, o tendríamos problemas para acércanos. Y no nos equivocamos. La estadounidense copaba constantemente miradas, fotos y congregaba a masas de gente. Su pareja, Ryan, también tenía su legión de fans y entre los dos y el carisma que desprenden era complicado aproximarse. Pero en el stand, donde la gente seguía un orden para hacerse la foto de rigor y comprar una print (foto firmada) conseguimos dejar nuestro sello. Os dejaremos con la foto de Ángel en la galería.

Conseguida la deseada foto, continuamos investigando un poco más qué era aquello del Winter Freak. Un pabellón enorme, donde se notaba que al ser la primera edición faltaba contenido ya que de la mitad hacia el fondo esta-



ba prácticamente vacío salvo por un escenario y la zona de la acampada, de la cual luego hablaremos. A favor del evento, decir que aprovechando el tamaño del pabellón y el espacio libre se montaron unas gradas de buen tamaño junto a unos proyectores y dos filas de ordenadores para poder presenciar un torneo de League of Legends, y alrededor de esta zona había varias consolas y juegos para probar, para todos los gustos (Just Dance, Fifa, Tekken, etc.) y fue una de las zonas con mayor afluencia en todo el fin de semana. Tras dar el paseo de rigor e ir pidiendo las primeras fotos del día e ir saludando a todos los conocidos (con tanto evento y en tanta ciudad distinta al final acabas conociendo a todo el mundo) nos fuimos al escenario, donde continuaba el concierto del grupo de la entrada.

>>



Mientras nos movíamos por el pabellón se celebraban todo tipo de talleres y actividades. Masterclass de fotografía de cosplay, de armaduras, armas de softcombat, literatura... había para todos los gustos y aficiones. Sobre la hora de comer, nos quedamos en el escenario principal disfrutando del concurso "Tu sí que acho", organizado por los chicos de AchoVisual, que se encargaron de animar el evento y hacer un gran despliegue para realizar la cobertura audiovisual de la mejor forma posible. Muchas risas con participación de un amigo incluida, con pruebas como explotar globos con el culo o pintar sin ma-



LOS CONCURSOS DE COSPLAY, UNA VEZ MÁS, TUVIERON UN GRANDÍSIMO NIVEL

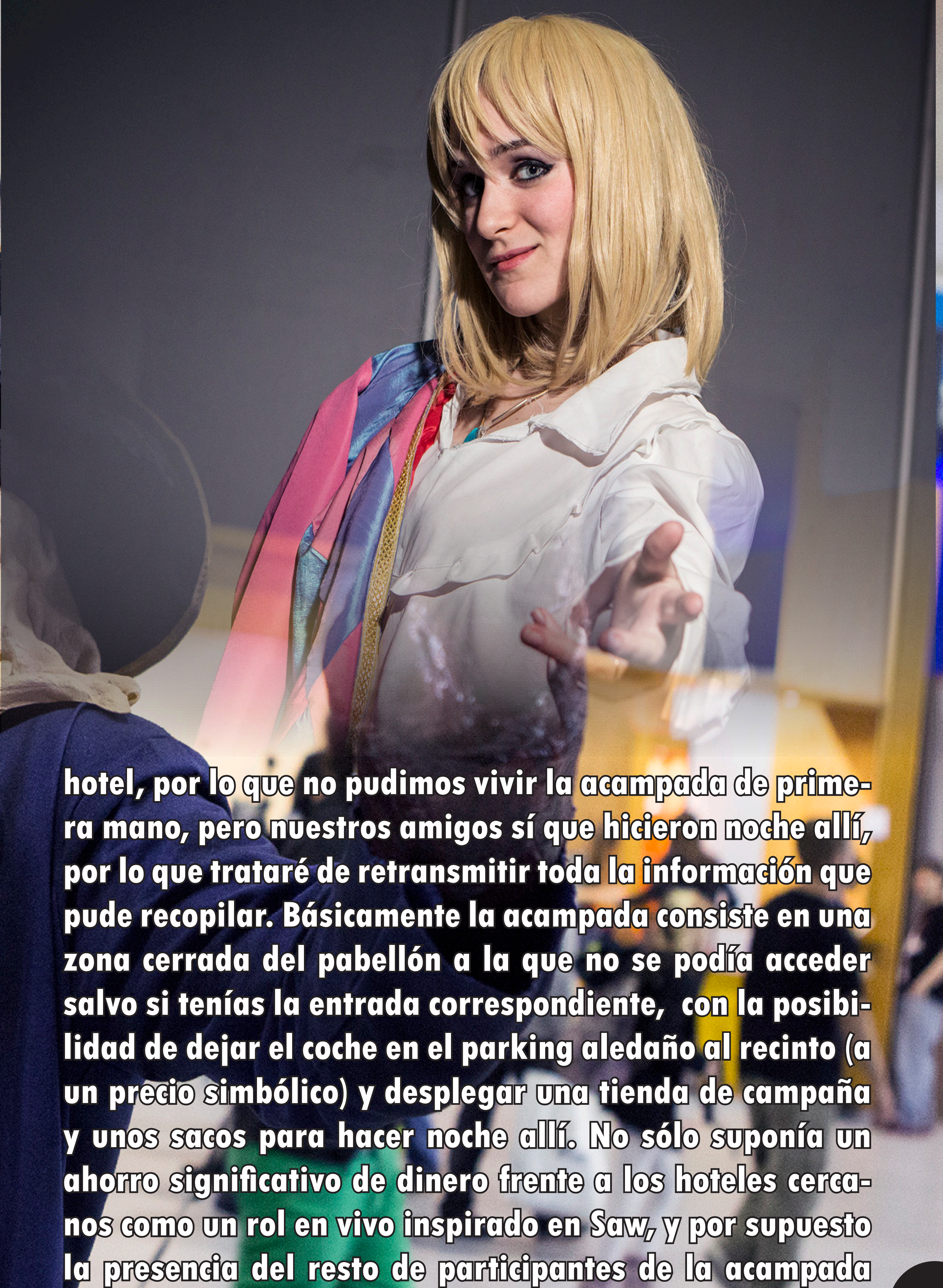
nos antes de irnos a tomar un pequeño descanso. No sabéis lo que desgasta llevar todo el equipo de fotografía colgando de los hombros todo el día, os lo prometo...

A la vuelta de la comida, tocaba el concurso de cosplay individual. Como siempre, hubo un grandísimo nivel: algunos cosplayers habituales se dejaron ver, incluso alguno repitiendo traje, pero la mayoría sorprendió (hubo varios cambios de traje en directo, que siempre impresiona bastante) y finalmente el premio se lo llevó una Cenicienta inspirada en la película

>>



recién estrenada con un traje tremendamente bien elaborado a mano. El jurado estaba compuesto por grandísimos artistas del mundo, a parte de los invitados internacionales estaban Maro Cosplay y Clint & Jillian como representación nacional. El concurso consumió gran parte de la tarde ya que duró algo más de dos horas, pero mereció la pena disfrutarlo. ¡Y todavía nos quedaba el concurso de cosplay grupal y la pasarela del domingo! Tras pedir unas fotos más, empezamos a ver la cara de cansancio de la gente que llevaba muchas horas con complejos trajes encima o calzando tacones, y decidimos dar por terminado el sábado. Nosotros decidimos hospedarnos en el



hotel, por lo que no pudimos vivir la acampada de primera mano, pero nuestros amigos sí que hicieron noche allí, por lo que trataré de retransmitir toda la información que pude recopilar. Básicamente la acampada consiste en una zona cerrada del pabellón a la que no se podía acceder salvo si tenías la entrada correspondiente, con la posibilidad de dejar el coche en el parking aledaño al recinto (a un precio simbólico) y desplegar una tienda de campaña y unos sacos para hacer noche allí. No sólo suponía un ahorro significativo de dinero frente a los hoteles cercanos como un rol en vivo inspirado en Saw, y por supuesto la presencia del resto de participantes de la acampada

>>



EL EVENTO, CON UN GRAN POTENCIAL, HA VIVIDO LA PRIMERA DE MUCHAS EDICIONES

que permitió que entre todos animaran la estancia. Si hay que poner un "pero", la hora obligatoria para salir de la acampada eran las 9AM, por lo que obligaba a madrugar, pero nada que no se pudiera remediar con todo lo que traía por delante el domingo.

Nosotros una vez más, llegamos temprano para aprovechar el día ya que por la tarde teníamos que volver a Madrid, así que aprovechamos desde bien temprano la buena luz para seguir haciendo más fotos a todos los cosplayers que allí se juntaron. Y a media mañana, to-



caba el concurso de pasarela cosplay y grupales. Sorprendentemente en el grupal hubo poca participación, por lo que no hubo demasiada riña a la hora de elegir ganador, pero en cambio la pasarela estuvo hasta arriba, como ocurre siempre para delicia de los asistentes. Todo tipo de universos se unieron por unos minutos: Marvel, DC, Saint Seiya, Naruto, League of Legends... la lista era bien larga. Tras deleitarnos la vista y repartir los diversos premios con productos de los patrocinadores, tocaba irse a comer. Sabíamos que ya no quedaba mucho más por hacer, por lo que nos dedicamos a

>>

REALIZADO POR ALVARO NARANJO Y ANGEL ALVAREZ



hacer las últimas fotos por el recinto y volver a casa con la sensación de haber disfrutado de un evento con un tremendo potencial, que ha vivido la primera de muchas ediciones y cuya organización ha sido de sobresaliente. Esperamos veros a todos en el otro evento que organizan, llamado Summer Freak y que si todo va bien se organizará en torno a julio en Murcia. Volverá a haber acampada, muchas más actividades y talleres. ¿Os lo vais a perder? Yo ni loco.

Como punto en contra, me quedo con la espinita de no haber aprovechado toda la cantidad de talleres, charlas y actividades que se celebraron, pero nos hemos comprometido a partir del próximo evento al que acudamos meternos más de lleno en el tema para poderos contar aún más cosas de las que acontecen en estos eventos y que en el fondo son las que hacen que tengan tanto movimiento y tanta vida. ¡Os esperamos próximamente en la CometCon, en Oviedo!

PROJETC MORPHEUS

REALIDAD VIRTUAL DESDE TU PLAYSTATION 4

Project Morpheus es el nombre elegido por Sony para su casco de realidad virtual que veremos en Playstation 4. A falta de aproximadamente un año para su comercialización pública, te contamos que se sabe de él por el momento



Han pasado muchas películas especialmente de los años 80 en los que más de uno hemos podido ver a algún que otro individuo con unas "gafotas" de agárrate y no te menes en las que supuestamente estaba adentrándose en algún videojuego.

Aquella ciencia-ficción por entonces casi sólo a la altura de Hollywood, podría estar a tan solo un año de llegar a nuestros hogares. Muchas son las marcas que están trabajando en el mundo de la realidad virtual, hoy nos vamos a quedar con Project Morpheus, la realidad virtual de la nipona Sony.

A comienzos de 2014 saltaba a la luz las primeras pinceladas de este periférico que nos metería en el interior de los videojuegos

>>



de la mano de nuestra Playstation 4. Un primer prototipo con el que los desarrolladores han podido experimentar, probar y ver qué resultados obtenían de este casco/gafas.

Tras un año de ir exprimiéndole, parece que todo va en buena dirección y los resultados están siendo muy positivos.

Por ello, recientemente Sony ha dado un pasito más en su prototipo incluyendo nuevas mejoras a su Project Morpheus, quizá casi tan refinado como llegará a las tiendas en su versión definitiva.

¿Qué encontramos en el modelo actual?, pues bien, Sony ha mejorado en todos los puntos flacos que tenía por el



momento, han introducido una nueva pantalla OLED de 5,7 pulgadas con resolución 1920x1080. Con esta nueva pantalla se agranda el campo de visión del que lo utilice y rendirá una frecuencia de imagen de... ¡120 frames por segundo!. Para ello PS4 recibirá en su momento una actualización de software en la que introducirá por defecto una salida de imagen a 120 fps cuando se detecte conectado Project Morpheus.

También han añadido más leds al casco, llegando a un total de 9, con los que Playstation Cámara podrá encontrarnos de forma más fácil, que no se produzca ningún problema de sincronización y no haya ningún retardo de nuestro movimiento físico al transmitirlo al juego. La empresa japonesa también ha tenido en cuenta la comodidad del jugador a la hora de usar el casco, por ello han

>>



SE ESPERA QUE SALGA A LA VENTA EN LA PRIMERA PARTE DE 2016

mejorado la presión que ejerce contra nuestra cabeza y ha añadido un único botón para encender y apagar Morpheus de forma rápida.

Dentro del dispositivo contaremos también con lo que denominan sonido 3D y pantalla social, la cual permite dar salida al mismo gameplay que se ve en la pantalla



del casco a una TV externa, para que otros jugadores o acompañantes puedan vernos y/o interactuar.
¿Cuándo llega todo esto a casa y a qué precio?, pues por el momento Sony ha confirmado que estará disponible para su venta en la primera parte de 2016, por lo que quizá sólo nos quede aproximadamente un año para introducirnos en Matrix.

Como todo periférico electrónico nuevo, lo primero que pensamos cuando se presenta y sobre todo si nos gusta, es qué precio tendrá, por el momento se desconoce aun-

REALIZADO POR ANGEL CORRALES



que desde las oficinas de la marca comentan que quieren que sea lo más económico posible. La estrategia que marcaron con Playstation 4 de venderla con un precio de salida mucho más ajustado que sus antecesoras desde luego les está funcionando a las mil maravillas.

Seguiremos pendiente de este Project Morpheus y veremos que deparará el futuro, hasta entonces, continúa con tu dualshock bien cargado de batería.

DE SUPER MARIO A PORTAL



Con este título subtitulo nos encontramos el libro 'Videojuegos y Mundos de Ficcion' de Antonio J. Planells



Primero os dejo las palabras del propio autor del libro, Antonio José Planells:

Los videojuegos son una de las industrias culturales y de ocio más importantes del mundo. Lejos de ser meros juguetes infantiles, los actuales juegos digitales se asemejan al cine y a la literatura en su capacidad para evocar mundos de ficción complejos e inmersivos. De esta manera, los mundos ficcionales de los medios tradicionales se transforman en el videojuego en mundos ludoficcionales, espacios ricos en personajes y emociones que se ven especialmente afectados por la intervención de un jugador.



A partir de juegos tan significativos como "Portal 2" o "Alan Wake", este libro analiza cómo se crean estos mundos, desde su estructura hasta el diseño de personajes, sin olvidar la relevancia de las acciones ni la eclosión de las emociones para mostrar la complejidad y los límites del diseño de los videojuegos contemporáneos. De este modo, los mundos ludoficcionales consiguen transportarnos a otras realidades virtuales que superan la mera narración lineal de una historia.

Antonio José Planells es coordinador académico de los



Grados en Diseño de Productos Interactivos y Diseño Visual de Contenidos Digitales en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) y además cofundador y miembro de la dirección de la reciente Asociación Española de Investigadores de Videojuegos (ASEIV).

El libro cuenta con una amplio repertorio de ideas sobres los mundos que giran alrededor de los videojuegos. Para que os hagáis una idea, y sin intento de descubrir mucho de lo que nos alberga el libro, algunos de los capítulos que incluye el libro son:

REALIZADO POR BIBI RUIZ



Estructura de mundos y experiencia de juego en Civilization 5; El caso de Dragon Age: Origins. Morrigan y Leliana, las dos caras de la misma moneda; ¿Existen los hobbits? Mímesis, ficción y narración; ¿Los videojuegos pueden contar historias?; Alice Madness Returns (Spicy Horse, 2011); Starcraft II: Wings of Liberty (Blizzard Entertainment, 2010) y The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) entre otros muchos.

El libro fue publicado el pasado mes de febrero, está compuesto de 256 hojas y tan solo cuesta 15 euros.

Si queréis más información del libro o adquirir directamente una copia podéis buscar más información sobre el libro en: http://www.edicionescatedra.es/



ExpoManga
2015
PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 8 AL10 DE MAYO
Con tu entrada
un manga de regalo*
*Hasta agotar existencias
Organizan
TERRACOMIC S.L.
AEAC
Colaboran
Plan de Fomento de la Lectura
AC/E
ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA
Embajada del Japón
¡MADRID!
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CULTURA
Madrid Destino
Autobuses
31,33,36,39,65
Metro
10 Lago
Alto de Extremadura

NVIDIA SHIELD



NVIDIA LANZA SU PRIMERA CONSOLA DE SOBREMESA

Todo el mundo conoce la marca NVIDIA por sus tarjetas gráficas sobre todo, pero ya está ampliando el mercado y ha empezado por NVIDIA Shield, una consola para el hogar basada en Android



Con la arquitectura de Android TV, SHIELD podrá reproducir videos a 4K. También incluirá un acceso directo a Google Voice Search y además proveerá del más rico abanico de apps Android.

SHIELD es un elegante dispositivo que viene cargado con las tecnologías de NVIDIA de última generación, incluyendo el procesador NIVIDA Tegra X1, recientemente salido al mercado. También es el portal para NIVIDIA GRID game-streaming service. Impulsado por GeForce GTX, un gurpo de superordenadores en la nube, ofrece una experiencia a la carta de juegos a través de Netflix a una resolución de 1080p a 60 fps (como máximo).

>>



"SHIELD va a cambiar la forma en que disfrutamos de entretenimiento digital en casa", dijo Jen-Hsun Huang, presidente y CEO de NVIDIA. "Es un dispositivo de entretenimiento en la sala de estar increíblemente potente, eficiente y avanzado. Es la mejor experiencia de TV Android. Y puede transformarse en una consola en toda regla. Está hecha para jugar".

HECHA PARA JUGAR

SHIELD, vendido junto con el mando SHIELD, está hecha para jugadores serios. Es una plataforma única con acceso a una gran cantidad de grandes juegos.
En primer lugar, más de 50 títulos de Android optimizado

FUNCIONARÁ A 4K Y 60 FPS

para SHIELD estarán disponibles para su descarga, incluidos los títulos AAA como Crysis 3, Doom 3: BFG Edition y Borderlands: TPS. Estos se pueden reproducir a velocidad máxima, gracias al procesador Tegra X1 de SHIELD, con su arquitectura de 256 núcleos Maxwell GPU y 64-bit CPU.
En segundo lugar, títulos AAA, incluyendo juegos de consola, pueden transmitirse mediante el servicio de juego GRID-streaming a la carta. GRID incluirá con su suscripción acceso a 50 títulos, como Batman: Arkham Origins, GRID 2 y Metro: Last Light Redux, con títulos adicionales añadidos cada semana.



AMPLIO APOYO DE LOS DESARROLLADORES

Algunos de los desarrolladores y editores de juegos líderes del mundo han abrazado SHIELD y el servicio GRID.
"El increíble poder de procesamiento de Tegra X1 nos permite traer Doom 3: BFG para Android y estamos emocionados por las posibilidades que GRID está trayendo a los juegos."
- Tim Willits, director del estudio, id Software
"Las enormes capacidades de procesamiento de Tegra X1 ejecutandose en Android TV nos da acceso a un público



mucho más amplio, y estamos encantados de asociarnos con NVIDIA para explorar una variedad de interesantes posibilidades para SHIELD, incluyendo la remasterización del clásico de terror de supervivencia, Resident Evil 5 ". - Jun Takeuchi, managing corporate officer, CAPCOM
"SHIELD está hecho definitivamente para jugar y gracias a Tegra X1 tenemos The Witcher: Battle Arena jugar de forma nativa en SHIELD. Con GRID, vamos a ser capaces de traer nuevos juegos de éxito para los fans de inmediato". - Benjamin Lee, The Witcher: Battle Arena lead producer, CDProjekt

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



TENDRÁ SISTEMA DE JUEGO EN STREAMING

NIVIDIA SHIELD estará disponible en Mayo en USA, pero para territorio Europeo aún tendremos que esperar un poco más de tiempo. Y respecto al precio será de 199 $ en Estados Unidos, lo que seguramente se traducirá en 199 €, pero también deberemos esperar al lanzamiento Europeo para confirmarlo. La consola vendrá con un mando, pero también tendremos más accesorios para comprar como mandos adicionales, un control remoto y un soporte que permite el dispositivo de pie vertical.



UN VIDEOJUEGO PARA LOS MÁS DUROS

Recibimos nuevamente un nuevo exclusivo Playstation, que ya vienen siendo unos cuantos, y esta vez lo hace un juego duro de pelar donde tendrás que demostrar que realmente eres un buen jugador

Bloodborne llega de las manos de From Software y mantiene elementos característicos firma del aclamado estudio como la acción y oscuridad, además de mantener la misma profundidad y duración que ha caracterizado a las anteriores entregas. Nos sumergiremos en una época tenebrosa, repleta de increíbles criaturas, en la que cada batalla puede resultar clave, y en las que la mejor defensa será un buen ataque. Viajaremos a la ciudad de Yharman, el hogar del trasvase de sangre, donde toda la gente parece haber sido afectada por una maldición, una maldición que más que





ser un problema para ellos será un gran problema para nosotros, porque nosotros seremos el cazador que tendrá que acabar con sus vidas.

No te asustes si antes de salir de la primera habitación mueres muchas veces, ni tampoco si no pasas a la siguiente y vuelves a morir, ni si quiera si entre la primera y la segunda habitación te matan porque Bloodborne es para gente dura. Como en otros juegos como Dark Souls, este juego está pensado para gente que le gustan los retos, gente que odian las ayudas dentro del juego; en este juego o eres bueno o te tienes que convertir porque nadie te lo va a poner fácil.

Los tutoriales irán apareciendo conforme jugamos y están marcados por ciertos esqueletos que iremos encontrando por el camino que amablemente nos darán consejos. De esta forma podremos aprender con ellos, o eludirlos y aprender por nosotros mismos.

Nos darán al principio un arma de filo como una espada, aunque podremos



COMIENZA LA CACERÍA

elegir entre 3 y una arma de fuego. Algo que nos vendrá muy bien para matar al primer enemigo que ya nos ha matado y sobre todo para avanzar con un poco de ayuda, que ya veréis como toda será poca. No os confiéis pensando: 'como tengo un arma a distancia, los mato siempre de lejos', no, olvidaros de eso, las armas a distancia os servirán como complemento, como ayuda en momento difíciles, como opción para aturdir brevemente al enemigo pero la verdadera batalla será cuerpo a cuerpo....

Ir recogiendo todo lo que encontremos porque de esta forma siempre tendremos algo de allí en nuestros combates o para prepararnos a ellos.

La exploración del juego será enorme ya que todo está unido, serán pocas las barreras que nos encontremos durante el desarrollo del juego, y se fomenta como en todo juego de rol, que no dejemos ningún rincón sin revisar.

A la hora del combate tendremos que tener cuidado con nuestras



decisiones porque contaremos con una barra de acción que irá bajando con cada golpe y que se restaura con breves periodos de descanso, pero en este juego todos los segundos cuentan, un solo golpe de desventaja puede significar la muerte. Lo peor de esto es que gastéis la barra con un último golpe que fallas y te quedes desprotegido frente a los enemigos…. Que Dios se apiade de vosotros en ese momento. Dicho esto, veréis que no es un juego machacabotones, de esa forma solo conseguiréis morir y morir. Este pequeña limitación hará que tengamos que estar atentos en todo momento a nuestra barrera, que midamos nuestros golpes y en resumen que seamos listos en las batallas.

Si todos los enemigos te parecen difíciles cuando comienzas a jugar… espera a llegar a los jefes finales. Estos si serán rivales dignos, y un solo fallo les bastarán para aniquilarte o dejarte al borde la muerte. Tendremos que estudiarlos independientemente a cada uno para encontrar sus puntos débiles y sus flaquezas y gracias a eso destrozarlos. No penséis en movimientos repetitivos de un boss a otro, el jue-



SI TE GUSTA SUPERARTE PRUEBA BLOODBORNE

go lo hará para que cada boss será un reto distinto, y que además de disfrutar sufriendo, (aunque no sé si eso suena bien), disfrutaras con continuos cambios durante todo el juego. El Sueño del Cazador será nuestro punto de reunión desde y adonde podremos viajar con las lámparas que vayamos encontrando durante la aventura, estos serán nuevos puntos de control y nuestros teletransportes. Además en este lugar seremos donde nos podremos tomar un respiro, podemos descansar de tanta batalla y además de reorganizar nuestro inventario, comprar para mejorar nuestro equipo y artículos.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT. | DESARROLLADORA: FROM SOFTWARE

18 www.pegi.info

BLOODBORNE

GRAFICOS	9.0	HISTORIA	9.8
JUGABILIDAD	9.3	MUSICA	9.7
		TRADUCCION	9.6

NOTA 9.6

REALIZADO POR ISA GARCIA

Mejorar las armas también será posible y conseguiremos que un arma con y sin mejoras sea muy distinta, tanto en forma de hacer daño como en tipo de arma. Usar las runas que iremos consiguiendo para potenciarlas y al final tendremos verdaderos verdugos entre nuestras manos.

Al igual que en Dark Souls, si elegimos jugar online, podremos ver donde han muerto otras personas, e igualmente dejaremos nosotros nuestra marca para que nos vean también.

El ambiente gótico que nos presenta el juego nos hace sentirnos realmente en un sitio lúgubre y decadente, donde todo parece oscuro y perverso, haciéndonos sentir en todo momento un malestar interior y teniéndonos en tensión durante el largo recorrido que nos hará llevar el juego.

Un aliciente que nos trae el juego son las Mazmorras del Cáliz Yharnam, que cambiarán en función de los ítems que obtengamos y usemos. Además podemos invitar a otros jugadores a disfrutar de las mazmorras que creemos. Estas mazmorras se crearán aleatoriamente cada vez que decidamos entrar y además del aliciente de que no estaremos solos ya que podremos jugar con quien queramos.

CONCLUSIÓN

Bloodborne es un videojuego completo y difícil de superar. Al igual que Dark Soul será un juego que te probará constantemente y del que solo aprenderemos muriendo una y otra vez. Dicen que de los errores se aprende y esta es la prueba. Buenos gráficos y un gran argumento lo complementan para que Bloodborne sea una compra segura en Playstation 4.



SE SUBEN DANTE Y VERGIL A LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS

Son pocos los protagonistas que aguantan tanta lucha y durante tanto tiempo, pero Dante no es fácil de eliminar y aquí lo tenemos de nuevo, dando el salto a las consolas de nueva generación

Capcom sabe que juegos nos gusta y como nos gustan, por eso nos presenta DmC Devil May Cry: Definitive Edition donde tenemos el juego original junto con todos los contenidos extra que se lanzaron. DMC Devil May Cry: Definitive Edition ha sido desarrollado por el estudio Ninja Theory y en colaboración con Capcom, donde además del juego original mejorado nos trae todos los contenidos descargables previamente lanzados, entre los que se incluye "La Caída de Vergil". Una de las grandes novedades





en esta entrega, aunque no la única, es que nos encontramos con que podremos jugar con el hermano gemelo de Dante en el Modo Palacio Sangriento de Vergil. Además, los Modos Los Dioses deben Morir, Estilo Indispensable y Hardcore han sido rediseñado para jugar como si estuviéramos en el modo más clásico del juego. Y por si fuera poco, otra gran novedad en la jugabilidad será el Modo Turbo, que podemos activar fácilmente, y que nos permite incrementar la velocidad de juego para conseguir combates más rápidos e intensos. Si lo tuyo son los trajes para los personajes, contamos con varias apariencias nuevas como Devil May Cry 1 Dante y Classic Vergil.

El juego sigue su línea de acción aunque volvemos atrás en el tiempo para contar los primeros pasos de Dante, donde comienza una lucha interior a causa de su origen como hijo de un demonio pero también de un ángel.

El Dante que veremos, al ser al su comienzo bajo un telón de fondo contemporáneo, será más joven de lo que estamos acostumbrados a ver y por tanto no tendrá un porte tan "chungo", aunque no os preocupéis, que vosotros ayudareis a hacer que esto cambie. Él sabe que no es una persona normal pero que tampoco es tan malvado como otros demonios que le han atormentado. Desde el principio comenzó viviendo en distintos orfanatos y demás sitios de acogida donde no tuvo mucha suerte,



SOMOS MEDIO DEMONIO , MEDIO ÁNGEL... SOMOS UN NEFILIM

ya que finalmente fue descubriendo que estaban dirigidos por demonios y por tanto a veces estos lugares trasmutaban un poco para hacerle la vida imposible. Por lo que Dante ha desatado un gran odio hacia todos los demonios. Gracias a su hermano gemelo Vergil, líder del grupo antisistema "La Orden", Dante descubrirá y se enfrentará directamente a lo que implica ser hijo de un demonio y de un ángel. Esta personalidad dividida tiene un mayor impacto en el estilo de juego, al poder Dante utilizar las habilidades de un ángel o un demonio según sea su voluntad, transformando su espada Rebellion al instante, lo que afectará de forma dramática tanto a los movimientos como al combate.



En tema de la jugabilidad nos encontramos con que la cosa no ha cambiado mucho, y para qué hacerlo si hasta el momento va todo bien. La lucha como ya sabréis los que habéis jugado nos da la opción de usar armas para cuerpo a cuerpo como es la espada y armas a distancia, las pistolas. Y lo mejor de todo es que conforme vayamos avanzando en la historia y vayamos descubriendo cosas nuevas más ganas tendremos de querer jugar de nuevo para explorar más cosas. Os recomiendo que no estéis con este juego y con otro a la vez, si no que juguéis hasta pasároslo, y terminarlo porque la cantidad de combinaciones de botones, de habilidades y armas que podemos usar serán muchísimas y habrá muchos momentos en los que nos equivocaremos sin duda. De todas formas no os preocupéis porque no es difícil hacer las combinaciones y mucho menos imposible, solo que tendréis que practicar un poco. Tener en cuentas de además de armas convencionales como una espada o diferentes tipos de armas de fuego contamos con habilidades por nuestro lado de ángel y otras por nuestro lado de demonio. Incluso llegando más lejos, algunos de nuestros enemigos solo serán dañados si usamos unas u otras, sin contar con que gran parte de los sitios accesibles o por donde tendremos que pasar tendremos que ir haciendo combinación de varias de ellas. También depende de cómo gastemos los puntos que vamos obteniendo para mejorar habilidades. Desbloquearemos nuestras combinaciones de botones para hacer uso de las ventajas de ser un nefilim

JUGANDO A DMC NOS DAREMOS CUENTA QUE NO MUCHO HA CAMBIADO ¿PARA QUÉ ACABAR CON LO BUENO?

La variedad de enemigos será amplia, además de que los mismos enemigos en algunos momentos de la historia serán más difíciles. Tendremos que mejorar nuestra técnica con el tiempo para aprender a usar nuestra ventajas contra ellos, pero no solo podremos matarlos machacando botones sino que algunos de nuestros ataques serán muy efectivos con X tipos de enemigos. Cuando hayas acabado con el juego y tengas completa la historia, comienza lo nuevo. Ahora toca visitar el palacio Sangriento de Vergil, una modalidad de juego que consta de 60 niveles de dificultad progresiva, en las que estaremos en la piel de Vergil hasta conseguir llegar a la cima.

Si lo tuyo son los retos y la dificultad extrema no dejes de probar el nivel de dificultad Los Dioses Deben Morir. En este modo solo sobrevivirás si realmente eres un Dios, y eres muy bueno jugando. Olvídate de curarte ni cosas así, ahora solo valdrá tu destreza con el mando y que combines de manera certera todos tus movimientos.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4 , XBO

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CAPCOM/NINJA THEORY

16
www.pegi.info

DMC DEVIL MAY CRY: DEFINITIVE EDITION

HISTORIA	9.2
GRAFICOS	8.6
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	9.8

NOTA
9.0

REALIZADO POR ISA GARCIA

Las mejoras que veréis tanto en diseño como en jugabilidad seguro que os gustaran porque venimos ya viendo mucho que las desarrolladoras están escuchándonos y mucho, y están mejorarando y/o modificando los juegos a nuestros gustos. Muchas de estas están basadas en los comentarios de los fans de la saga. Respecto al juego original tenemos la gran mejora de encontrarnos con el juego a 1080p y con 60 fps.

El juego además de contar con un gran argumento, con unos gráficos más que destacables y un historia digna de una película de Hollywood, cuenta con un apartado sonoro a la altura de todo lo demás porque el juego posiblemente no sería lo mismo sin él. La música cuenta con toques instrumentales para los momentos más relajados y grandes canciones de rock para los momentos críticos, perfecto para darnos una subida de adrenalina que nos ayude a pasar los mejores momentos del juego. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

CONCLUSIÓN

Dmc Devil May Cry: Definitive Edition es un gran juego de acción cargado de grandes momentos, muchas mejoras implementadas, mejores gráficos, posibilidad de jugar con Vergil y una intensa historia, con la cual conoceremos los comienzos del conocido Dante. Esta vez pasamos de tener nuestra melena blanca a un corte moreno de pelo corto y ¿Qué más podremos ver? Hazme caso, merece la pena descubrir la respuesta.



Albanime 2015
XVI SALÓN DEL MANGA, ANIME Y OCIO ALTERNATIVO DE ALBACETE
25 y 26 de Abril
Palacio Ferial
del IFAB
www.albanime.com
organiza
NEXUS
OUTSIDERS
colaboran
DIPUTACIÓN DE ALBACETE
AYUNTAMIENTO DE ALBACETE
CONCEJALÍA DE JUVENTUD
CONCEJALÍA DE CULTURA
IFAB

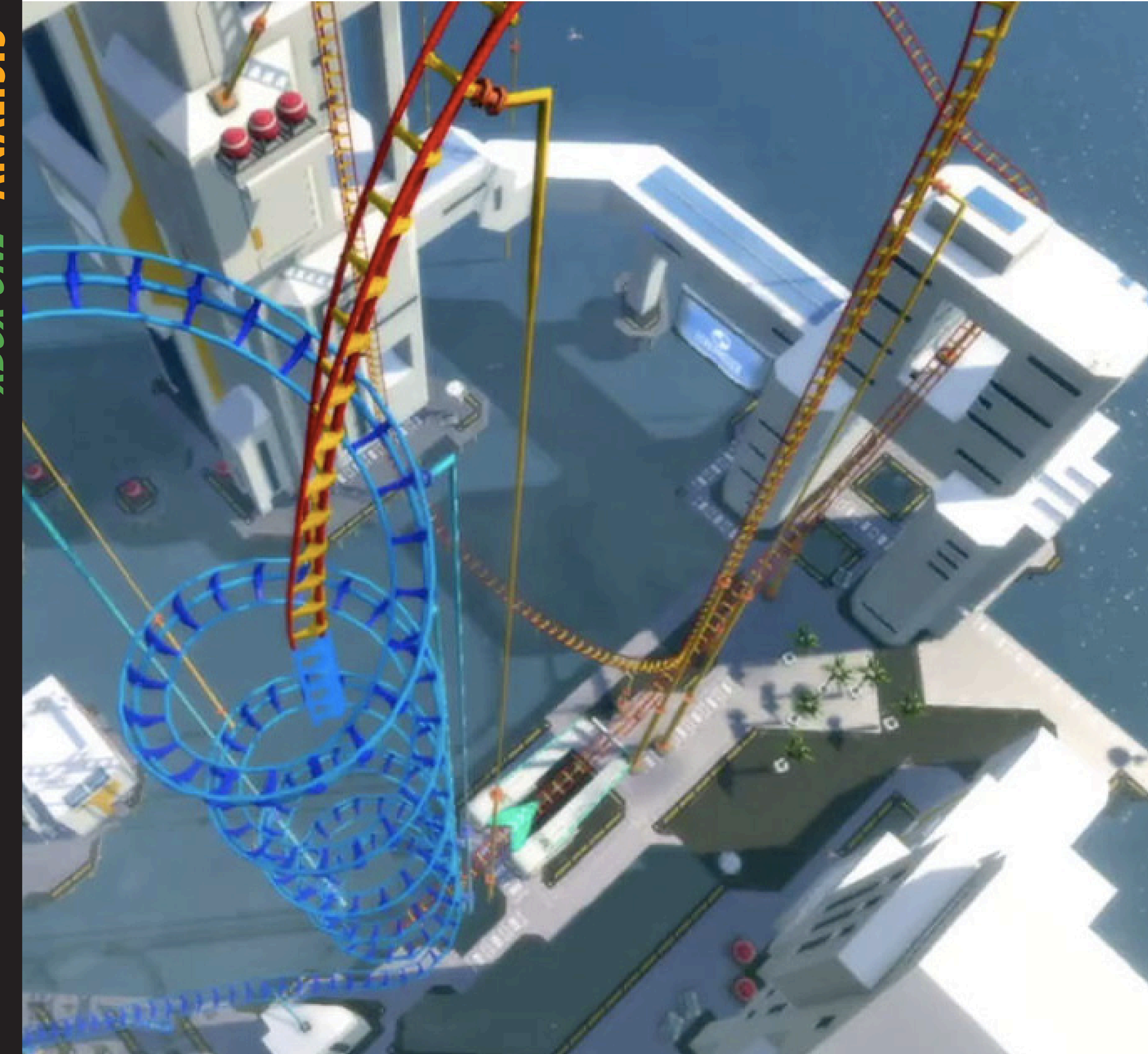


SENSACIÓN DE VELOCIDAD DURANTE TODOS LOS RECORRIDOS

En exclusividad para las consolas de Microsoft, Xbox One y Xbox 360 llega ScreamRide

La historia de este juego es sencilla: disfrutar con las mejores y más bonitas montañas rusas. Viajaremos por los distintos continentes del mundo para probar o modificar distintas estructuras. Veremos de todo y nos encontraremos con una dificultad ascendente, con una enorme cantidad de desafíos y con muchos muchos momentos de pura diversión. Diviértete a través de sus 50 niveles y tres modos de juego diferentes. El juego se basa





en tres modalidades: Construir, destruir y conducir.

Si lo tuyo son las construcciones y tienes sangre de Ingeniero, haz uso de las cientos de piezas, módulos y escenarios que están a tu alcance para crear montañas rusas, atracciones y entornos desde cero, y así luego presumir frente a tus amigos, poner retos a estos o simplemente disfrutar de tus propias creaciones. Tenemos limitado el nivel de railes que podemos usar, nos dirán la distancia máxima que podemos usar en muchas ocasiones para que así cumplamos unos objetivos. Tendremos que ir poniendo la dirección, la inclinación y demás de cada tramo que añadamos a nuestra montaña rusa. Finalmente será probada y seguramente romperemos todas las estructuras que nos propongamos. Usa tu imaginación para crear desde cero montañas rusas imposibles y atracciones extremas. Demuestra que buen conductor eres aunque aquí no te servirá saber llevar



PILOTA VAGONES COMO NADIE

buenos y caros coches, sino que tendrás que controlar la vagoneta a través de los distintos recorridos de la montaña rusa. Si eres de los que tienes Xbox One estas de suerte porque incluso puedes llevar a tus amigos contigo en la misma vagoneta. Durante los distintos recorridos tienes objetivos y bonus que puedes cumplir. Tendremos que tener mucho cuidado de no descarrilar, acordaros de usar el freno. Un consejo, tener cuidado con los saltos que parecen sencillos pero seguro que algunos se nos escapan. Podemos usar turbo que se carga con las zonas azules para coger velocidad y hacer el recorrido en el menor tiempo posible, que además de ser parte de un desafío , nos servirá para presumir en las tablas de marcadores según lo vayas haciendo mejor o peor.



Te irán dando diferentes puntuaciones, las cuales irán sumando puntos para darnos una puntación global al final del recorrido.

Por último contamos con el modo demolición, donde lo importante será justo al contrario que los Ingenieros. Aquí se valorará el daño que hagas, las estructuras que derribes y las montañas rusas que conviertas en polvo. Pasar con nuestro 'vehículo' a través de hula hop será algo típico, y para ello tendremos que tener en cuenta la potencia de lanzado y la dirección. Además esto será muy importante para romper cosas, cuantas más cosas rompamos más puntuación obtendremos.

Si piensas que alguna montaña te ha quedado muy bien y te apetece que la gente la vea, comparte tus creaciones con tus amigos y con toda la comunidad de Xbox Live en Xbox One.

El juego fomenta mucho la interactividad con otra gente en forma

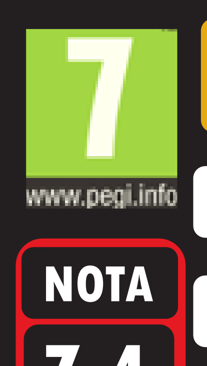


GENERO: CONDUCCION / CONSTRUCCION

PLATAFORMAS: XBO, 360

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: FRONTIER DEVELOPMENTS



SCREAMRIDE

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	8.2
MUSICA	7.2
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	2.8

NOTA 7.4



REALIZADO POR RAMON GOMEZ





de marcadores, ponte a prueba en una gran variedad de emocionantes niveles o compite con tus amigos para fijar nuevos records en las tablas de clasificación mundial. También podrás enviar y recibir desafíos para descubrir quién es el mejor entre tus amigos

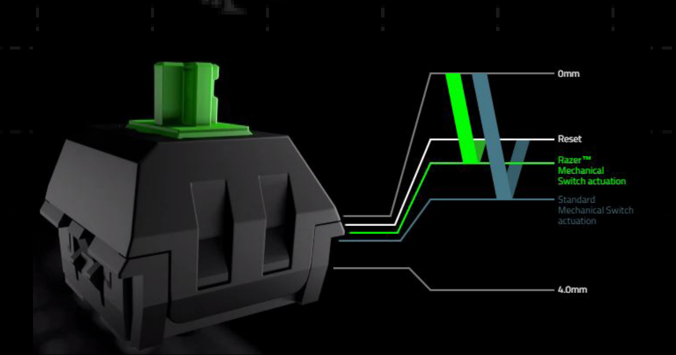
El apartado gráfico podemos decir que el juego es muy bueno. Los países que nos montan alrededor de nuestras montañas rusas, el diseño de estas y los detalles en general hacen que visualmente este bien y nos hace disfrutar mucho de ello con bastantes toques de humor.

Una parte mala del juego es que está totalmente en inglés: textos, voces y subtítulos. Es una pena que siendo un juego con tan poco contenido en texto y voces no se haya traducido.

CONCLUSIÓN

ScreamRide es un juego original y curioso. Se orienta en todo lo relacionado con las montañas rusas o al menos en todos sus objetivos, que van desde hacer recorridos por ellas hasta construir nuestra propia montaña rusa. Lo malo del juego es que nos llega completamente en inglés y que con el tiempo llega a hacerse un poco repetitivo.









PROTECTIVE HOUSING TO KEEP DIRT AND DEBRIS AWAY FROM SENSITIVE PARTS

RAZER™ GREEN SWITCH CLICKY KEYS WITH OPTIMIZED TACTILE FEEL

GOLD PLATED CONTACT POINTS TO ENSURE YOU NEVER MISS A KEY STROKE

HIGH QUALITY SPRING WITH AN OPERATING FORCE OF 50G



MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/Z7OGUU



VIAJA AL NORTE DE ÁFRICA Y DETÉN AL EJÉRCITO ALEMÁN ANTES DE QUE SEA TARDE

Esta saga es una de esas con su propio nicho de mercado, con sus jugadores fieles, pero que también es capaz de captar a cualquier otro gamer ávido de pólvora y sangre. ¿Estás listo para preguntar antes de disparar?

Analisis Sniper Elite 3 Ultimate Edition trae como grandes novedades, respecto a su copia para las anteriores consolas además de una copia de Sniper Elite 3, los nueve DLCs que ya habían salido donde contamos con las tres misiones de 'Salvar a Churchill' y muchas nuevas armas.





Pasamos a contaros la historia del juego aunque es posible que los que ya teníais una Xbox 360, una Playstation 3 o un PC ya la conozcáis. En esta obra tendremos el honor de movernos con Karl Fairburne por los esplendidos parajes del Norte de África. Un clásico relato bélico que nos llevara por estas lejanas y bien recreadas tierras, donde a lo largo de 8 misiones, largas o cortas según la dificultad, intentaremos derrotar al ejército alemán en su búsqueda del arma definitiva capaz de decantar la guerra de su parte.

Cambiamos la vieja y muy vista Europa, por el corazón de África, con unos mapas exóticos y coloridos muy bien llevados y con una dinámica distinta a la de los anteriores títulos de la saga, al ser esto multi-opcion por así decirlo, donde podremos decidir realmente entre varias opciones para cumplir nuestros objetivos.

A través de 8 misiones desarrollaremos tareas de asesinatos a larga distancia de altos cargos del ejército, recuperación de documentos y saboteo de vehículos entre otras, esto es lo que los seguidores de la saga esperan de este



PREPÁRATE PARA PENSAR CADA UNO DE TUS MOVIMIENTOS

juego, pero que puede que le falte algo nuevo que lo dinamizase un poco más. El modo campaña, ha traído lo que los seguidores querían, un tipo de juego distinto al típico shooter, donde realmente tenemos que pensar las acciones que vamos a hacer antes de ejecutarlas y donde una brutal y nueva cámara de asesinato nos mostrara los estragos que causan nuestras balas en el cuerpo de los enemigos, es básicamente indescriptible, parece sacado de un documental de cómo las balas destrozan a una persona. Esto la verdad que es un punto muy bueno del juego, porque es a cual más alucinante y es lo que enganchó a los jugadores y lo que hará que se enganchen mas a este tercer título.



Pero claro, siempre hay un pero. Está muy bien el sistema de evasión tras un disparo que te permite reposicionarte, pero que hace que los enemigos crean que no ha pasado nada aunque este todo lleno de cadáveres.

Otro aspecto negativo en mi opinión, es el modo cooperativo, realmente no le han sacado el jugo que le podrían haber sacado, simplemente hace que puedas jugar la campaña con un amigo, pero no hay nada reseñable sobre este apartado que me llamara mucho la atención.

El modo multijugador, muy bien traído y que nos ofrece varios modos de juego muy interesantes y que nos pondrán a prueba en todo momento, unos modos muy entretenido y juga-



RESPIRA, APUNTA Y DISPARA

bles en estos excelentes mapas Africanos donde pasaremos unos grandes momentos de entretenimiento. Por último matizar que el apartado grafico suele ser una cosa en la que me gusta fijarme aunque no es un parámetro para nada importante a la hora de que un juego te entretenga, me ha sorprendido mucho que ofrece una experiencia visual fantástica de estos mapas, y que hace que tome mucho más vida y que todo sea espectacular. Espectacular y sangriento claro, que la cámara muerte no pasa desapercibida nunca.

GENERO: SHOOTER / ESTRATEGIA

PLATAFORMAS: XBO, PS4

DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

DESARROLLADORA: REBELLION

16 www.pegi.info

SNIPER ELITE 3 ULTIMATE EDITION

HISTORIA	8.1
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10

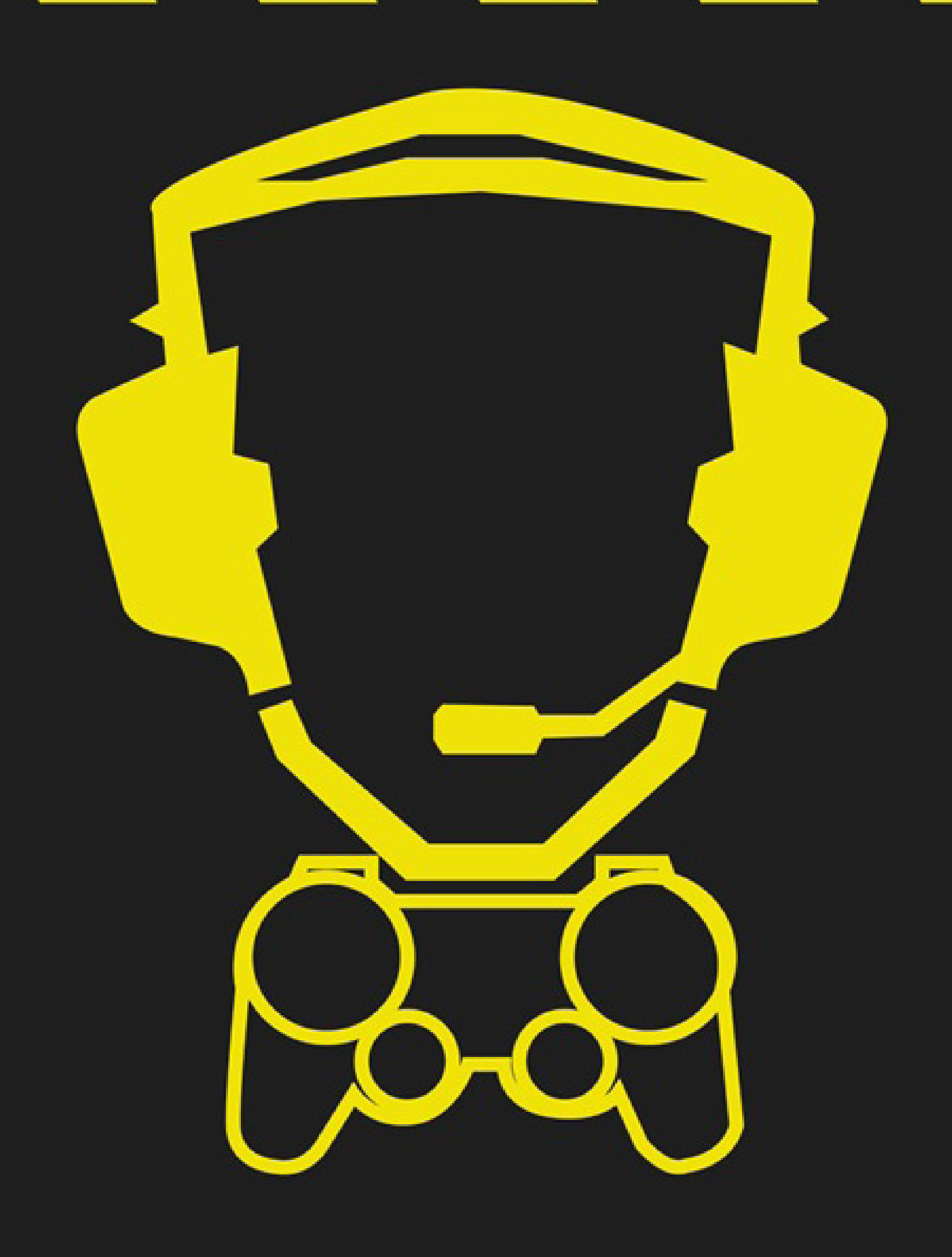
NOTA 8.5

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

Una vez hemos hablado todo sobre el juego, os voy a recordar el material adicional que incluye los tres DLC de Salvar a Churchil, donde nos meteremos en los hechos acontecidos después de la historia de Sniper Elite 3 (Salvar a Churchill Parte 1: En las Sombras, Salvar a Churchill Parte 2: El vientre de la Bestia y Salvar a Churchill Parte 3: Confrontación); seis pack de armas (Armas de Cazador, de Camuflaje, Patriota, Francotirador, Armas del Eje y Armas del Este); seis mapas multijugador (Fractura, Patrulla Nocturna, Cañon del Puesto Fronterizo, Plantación, Valle Perdido y Pista de Aterrizaje); y tres modos de juego (Modo Campo de Tiro (Un solo jugador), “Golpe Crepuscular” Misión de Patrulla Nocturna (Cooperativa) y Captura La Bandera (Modo Multijugador).

CONCLUSIÓN

Un título para pasar horas entretenido, pensando cada movimiento y realizando nuestro certero disparo después. Disfrutaremos de grandes y espectaculares mapas, de la cámara muerte desde donde surcaremos el aire con nuestra bala hasta ver como hace blanco y que nos llevara a olvidarnos del paradigma de juego bélico es igual a Europa.



CAUTION

GAMING
IN PROGRESS



UN RESIDENT EVIL EN FAMILIA: REDFIELD Y BURTON

Resident Evil la saga del género Survival Horror por excelencia de la desarrolladora Capcom con el paso del tiempo ha dado numerosos altibajos pero Capcom quiere seguir haciendo más títulos y demostrar que todavía quedan infectados

Revelations 2 se ha sumado a la moda de ir saliendo por capítulos aunque ya lo vimos en la anterior entrega. Durante varias semanas se ha estado lanzando uno cada miércoles, algo bastante curioso para los jugadores ya que podíamos jugar una aventura corta (un capitulo) subdividida a la vez en dos partes, una partes con las chicas (Clare y Moire) y la otra con el padre de Moira y la pequeña (Barry y Natalia). Al comienzo de cada uno





podemos ver un resumen de lo vivido en la historia a modo de tráiler y a la vez otro tráiler al final de lo que nos esperaba en el próximo capítulo. Si aún no tienes el juego, seguirás viviendo la experiencia pero con la diferencia de que no tendrás que espera una semana para conseguir el siguiente capítulo.

Vuelve Claire Redfield, uno de los personajes favoritos de los fans, en una dramática vuelta a los horrores que la torturaron en el pasado. Superviviente de los incidentes de Raccoon City revelados en las anteriores entregas de Resident Evil, Claire trabaja ahora para la organización contra el bioterrorismo llamada Terra Save. Una organización que se encarga de ayudar a víctimas de armas biológicas y químicas en las que Claire y Moira son miembros, aunque Moira Burton es nueva, con la desgracia de que reciben un asalto por parte de una fuerza armada desconocida mientras celebran su fiesta de bienvenida. Son secuestradas llevándolas a una isla aparentemente desierta en mitad del océano. Una vez allí sus vidas se ve-



CRONOLÓGICAMENTE NO ENCONTRAMOS ENTRE RESIDENT EVIL 5 Y RESIDENT EVIL 6

rán en peligro debido a la aparición de monstruos que deciden intentar acabar con la vida de ellas y de los compañeros.

Comenzamos dentro de una celda, donde esta Claire y no muy lejos Moi-ra, se despiertan tras haber perdido el conocimiento en unas instalaciones abandonadas. En este punto se po-nen en nuestras manos para ayudar-las a descubrir que está ocurriendo y salir con vida de ese lugar tan terrible. Al poco de comenzar dos de sus protago-nistas ya te captarán la atención, puesto



que una es Claire Redfield, hermana de Chris Redfield y que ha salido en entregas anteriores, y Moira Burton, hija de Barry Burton, personaje que pertenece a los inicios de la saga.

Para los que han seguido la saga y les guste encajar cada historia en su lugar, cronológicamente este suceso tiene lugar entre lo ocurrido en Resident Evil 5 y Resident Evil 6.

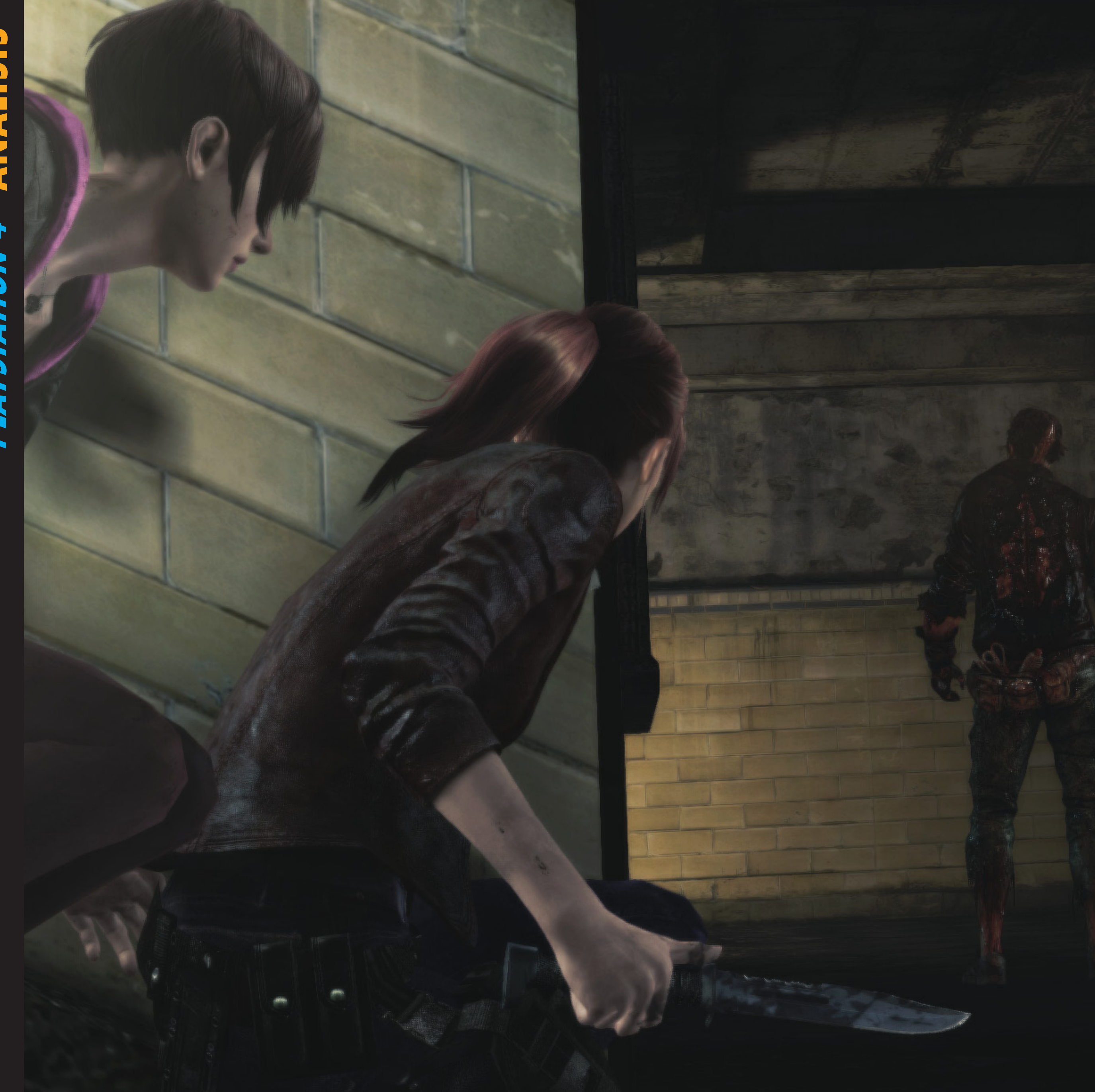
Cada personaje cuenta con unas habilidades que serán complementarias con las de su compañero y a la vez únicas para cómo se desarrolla la historia. Clarie, será nuestra pistolera ya que se defiende muy bien con las armas aunque tendrás que tener cuidado con sus patadas; Moira, será la encargada de alumbras a los zombies que por suerte no les gusta mucho la luz y para casos de emergencia cuenta con una palanca; Barry, también será muy hábil con las armas y Natalia... Natalia es especial. Entre muchas cosas ve zombies que no puede ver nadie más, los siente e incluso detecta objetos ocultos, será de gran



SI LA PULSERA CAMBIA A ROJO....

ayuda cuando haya un hueco pequeño por donde haya que pasar. Aunque es cierto que nos harán falta siempre dos jugadores para salir de los apuros, podremos decidir con cual jugar durante todo el resto de tiempo, cambiando entre do s con solo pulsar un botón. También, un detalle muy bueno es que con unos pasaremos por zonas donde los otros ya estuvieron, con los cual nos afectará lo que hayan hecho estos, y también podremos acceder a sitios donde el otro grupo no podía entrar o pasar.

Como buen Resident Evil que se precie, el juego cuenta con partes en las que habrá que resolver puzzles, elementos esenciales que siempre ha intentado acompañar a estos géneros. Como siempre, el arsenal del juego no será pequeño, tendremos a nuestra disposición pistolas, fusiles,



lanzacohetes, cuchillos, escopetas, etc que nos permitirán enfrentarnos a los zombies y a las nuevas criaturas, los "Afflicted" o "Afligidos" que son más rápidos y dañinos que los zombies. Además encontraremos muchos objetos característicos de la saga como las plantas de vida, y algunos otros que nos ayudarán a transportar más objetos ya que como siempre los huecos están limitados.

En lo referente al apartado gráfico podemos decir que sus gráficos pintan bastante bien y muestran una ligera mejora respecto a su antecesor. Gran variedad de zombies que esta vez son un poco distintos y bastante rápidos, además de que cada uno tendrá su propio diseño.

No sólo tendremos el modo historia, Resident Evil Revelations 2 tendrá su Modo Raid. Este modo trata de sobrevivir a oleadas



de enemigos, ya sea sólo o con un compañero. Tendremos a nuestra disposición varios personajes con características propias que nos permitirán además personalizar sus objetos. Aunque en el modo historia echamos de menos el modo cooperativo online, algo que habría estado muy bien para jugar con amigos y más con el estilo de juego que es. Si lo tuyo son las versiones físicas estas de suerte porque esta incluye 4 trajes exclusivos (uno para cada uno de los personajes principales), el Pack de Mapas Throwback y a los personajes de Hunk y Albert Wesker para el Modo Asalto. Además contaras con dos episodios extra que se centran en relatar las historias complementarias de cada uno de los dos nuevos personajes de Resident Evil: Moira Burton y Natalia Korda.

CONCLUSIÓN

Para concluir podemos decir que Resident Evil Revelations 2 sigue con visto en el 'formato' RE Revelantions y da un poco más de vida a la ya conocida saga, jugando con distintos familiares de personajes conocidos, con nuevos enemigos y además un modo Raid con el que demostrar que tan buenos como aguantan oleadas de zombies.



GUIA A TU EJERCITO A LA VICTORIA

Bladestorm Nightmare llega a la nueva generación de consolas para ponerte al frente del ejército que elijas y luchar por Inglaterra o Francia. Además podrás ser "fiel" a la historia o meter algún dragón por medio. ¿Cuál será tu decisión?

Arrancamos Bladestorm Nightmare en este caso desde una Playstation 4 y tras un breve tráiler introductorio llegamos a la pantalla principal con los modos de juego que encontramos. Por tanto, comencemos describiendo que tenemos por aquí. Podemos jugar al modo principal, donde deberemos guiar a nuestros ejércitos de mercenarios a luchas por conquistar Inglaterra o Francia. Si nos gusta más algo un poco fantástico con toques de rol, podemos decantarnos por el modo de juego "Nightmare", en él, entre





la batalla de Inglaterra contra Francia veremos diferentes criaturas y tendremos algo más que “simples” mercenarios, nuestro ejército contará con gigantes, dragones y hasta demonios. ¡A tope!

Por tanto, tendremos una vertiente histórica ambientada por la guerra de los cien años y otra mucho más fantástica.

No falta tampoco un editor de personajes en el cuál podremos crear tanto en nombre, aspecto físico, ropa, etc a todo un arsenal de guerreros. Modo online, quizá uno de los atractivos del juego se produzca aquí, ya que como a muchos jugones nos gusta, en Bladestorm Nightmare tenemos la posibilidad de pasarnos el modo principal con nuestros amigos. En este caso, hasta 2 amigos podemos participar de forma cooperativa online y hacer rodar cabezas.

Comenzamos el modo principal (historia) estaremos en una típica taberna medieval, en la cual el camarero será nuestro primer guía a lo largo del juego y con el que deberemos hablar para aceptar misiones (llamados contratos



HASTA 4 AMIGOS PUEDE JUGAR DE FORMA COOPERATIVA ONLINE

en el juego) o hacer otras actividades.

Al comenzar nos pedirá que creemos nuestro mercenario y le pongamos nombre, una vez completados los primeros pasos de creación nos vamos al campo de batalla. En él nos darán unas primeras ordenas básicas para saber manejar a nuestro guerrero y que dirijamos a los batallones que tenemos a nuestra disposición. La forma de jugar es rápida, ágil y no muy complicada, nos limitaremos a pulsar los 4 botones del mando para realizar acciones, en este caso X, cuadrado, circulo y triangulo, con estos botones podremos realizar diferentes ataques o cubrirnos en defensa. Para no ir solos ante el peligro, podremos presionar R1 para activar el control



de todo un pelotón, de este modo realizaremos cualquiera de los ataques anteriores pero con cientos de personajes a la vez.

El juego te irá marcando los objetivos necesarios para subir de nivel y progresar en la historia.

Aunque por lo general será ir en pelotón y destrozar a todos nuestros rivales por campo abierto. También podremos ir por ejemplo a caballo y luchar algo más cómodo y rápido.

En algunos momentos el juego llegará a saturar un poco con tanta información, procesos, opciones de mejora, etc.

En el aspecto técnico encontramos gráficos humildes, una estética medieval bastante bien conseguida y unos campos abiertos relativamente densos. Nuestros guerreros y guerreras tienen unas armaduras chulas aunque el físico no acompaña..., los personajes no gozan de un gran atractivo con caras bastante poligonales y rasgos algo bruscos.

De todos modos cuando vayas en batallón a reventar todo lo



BLADESTORM: LUCHA DE GUERREROS CLÁSICA. NIGHTMARE: AÑADE UN TOQUE MÁS FANTÁSTICO. TÚ DECIDES

que se te ponga por delante no te vas a fijar muchos en las caras.

Lo que si salta a la vista son las mínimas texturas que encontramos en todo el juego, el movimiento de la cámara resulta algo engorroso de manipular y en cuanto echemos a correr se verá ligeramente borroso...Desgraciadamente también hemos podido ver como nuestro caballero a lomos de su bonito corcel “se atasca” al bordear el rio.

Siguiendo un poco por lo que no nos gusta tanto del juego, comentar que tampoco le acompaña unos efectos

GENERO: ESTRATEGIA / ACCION

PLATAFORMAS: XBO, PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: OMEGA FORCE/ KOEI TECMO

12 www.pegi.info

BLADESTORM NIGHTMARE

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.3
MUSICA	7.9
JUGABILIDAD	7.9
TRADUCCION	4.0

NOTA 7.5

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

visuales en los menús, pantallas de carga, etc adecuados a los tiempos que corren y a la generación de consolas en la que ya nos encontramos.

Un poquito más de innovación sería muy bien recibida. Las acciones a realizar por ejemplo al editar personajes o enviarlos a alguna misión se desarrollan en ventanas excesivamente clásicas, como si de un juego de pc estratégico antiguo se tratara.

Sonido, música acorde a la época que nos quiere transmitir el juego, un pelín aburrida y no sé si por mis oídos pero quizá no suena del todo nítida. Las voces resultan bastante comunes y correctas, sin mayor gancho en los personajes.

Quienes disfruten en entornos medievales y este tipo de genero de lucha semi-estratégica pero rápida y en batallón, como por ejemplo Dynasty Warriors, valorará muy positivamente el juego y seguro le gustará. Si por el contrario no eres muy fan de esta temática, mejor dedica tiempo a otra cosa.

Por cierto el juego viene completamente en perfecto inglés, tanto voces como subtítulos, punto negativo. ¡Que mínimo que subtítulos en castellano!

CONCLUSIÓN

Bladestorm Nightmare es un juego correcto, el cuál quizá solo los amantes del género y lo medieval sepan valorar. Muy mejorable técnicamente, aunque consigue llegar a enganchar cuando se trata de reventar pelotones rivales en el campo de batalla. Buena variedad de modos de juego y online



PANDORA TE ESPERA, BUSCADOR DE LA CÁMARA

Esta colección realmente es Muy Guapa como su mismo nombre indica porque contamos con los juegos Borderlands 2 y Borderlands: The Pre-Sequel en nueva generación y además con todos sus dlcs

2K y Gearbox Software nos hacen llegar Borderlands: Una Colección Muy Guapa para consolas de nueva generación, Xbox One y Playstation 4.

¿Qué es lo mejor de esta colección? Pues que además de llegar por primera vez Borderlands a estas consolas, encima llegan dos juegos y por si no tuviéramos suficiente además con todo el contenido adicional de ambos. ¿Por qué no está el primer Borderlands? Sencillamente por dos motivos, el primero porque el motor gráfico que





usaba era distinto al de estos dos y sobre todo porque esta colección se quiere centrar en Jack EL Guapo, y como ya sabéis, en la primera parte poco podemos descubrir sobre él.

Parte del contenido descargable más deseado son los pack para Borderlands: The Pre-Sequel: Viaje Claptástico y Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2. En Viaje Claptástico visitaremos nuevos escenarios y haremos nuevos amigos además de conseguir armas hasta el momento nunca vista; en Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2 nos dejarán subir nuestro personaje hasta el nivel 70 con lo cual podremos pulir un poco más nuestros personajes ya que esto incluye 10 nuevos puntos para gastar en las habilidades que más nos interesen.

Seguro que ya conocéis los dos juegos todos, pero por si se os ha escapado algo o sois principiantes y vais a comenzar vuestras andadas por estas tierras en vuestra consola os cuento de qué va cada uno de estos dos juegazos.

Borderlands 2 se desarrolla en el planeta Pandora, y continua la historia de su predecesor, donde ahora nos encontraremos a cuatro nuevos busca cámaras que se embarcaran en una aventura para descubrir la existencia de una nueva cámara aún más grande de la cual el director de la marca Hyperion, conocido



SI NO HAS PROBADO BORDERLANDS ESTA ES TU OPORTUNIDAD

como el villano Jack el Guapo, pretende destruir toda Pandora para encontrar la cámara y hacerse con sus secretos.

Mostrándonos nuevamente una gran mezcla de dos géneros como son los juegos shooter y los juegos de rol, ya que nos abriremos paso a tiros contra todo ser que se mueva pero también iremos explorando enormes mapas, encontrarnos con infinidad de armas, que se clasifican por colores por su rareza e incluso, iremos subiendo de nivel a nuestro personaje y adquirir diversas habilidades que nos serán de gran utilidad en nuestra aventura. En Borderlands: The Pre-Sequel nos vamos a la Luna de Pandora. Como gran novedad, probaremos la gravedad de la luna entre muchas otras cosas, y además sin que el juego pierda esa esencia que tanto nos gusta y que nos trae la saga Borderlands. Nos embarcaremos en una búsqueda para luchar junto a Jack el Guapo en la salvación de la luna de Pandora. Veremos cómo Jack llega al poder y como va avanzando su transformación a tirano.



Esta secuela es del Bordelands 2, por lo que queda detrás del primer juego, para algunos podría ser un Borderlands 1.5. Lo bueno de esta historia es que nos sirve para atar ciertos cabos que quedaban sueltos en la historia de la segunda parte dándonos ahora una visión completa de todo. Contaremos con cuatro nuevas clases jugables, con nuestro peculiar amigo que tanta veces nos ha acompañado, Claptrap como personaje jugable.

Respecto al armamento tal vez estemos hablando de la mayor diferente entre este y los otros porque han aumentado el número y la diversidad de armas. Armas paralizantes y laser superpotentes serán algunas de las que encontraremos y además si queremos mejorarlas tan solo tendremos que romper otras para conseguir partes de armas y mejorarlas.

Volviendo a hablar del pack en general, como siempre, estos juegos siguen teniendo el gran aliciente de que podemos jugar hasta cuatro jugadores pero con una gran novedad, que ahora podemos jugar hasta cuatro jugadores en la misma consola :O Algo más que destacable porque hoy en día, y sobre todo en las consolas de nueva generación, no contamos con un juego que nos permita hacer esto. También podremos jugar con amigos online lo que hace que



COMIENZA LA HISTORIA CON PRE-SEQUEL PARA CONOCER MÁS SOBRE JACK EL GUAPO

sea mucho más divertido de lo que ya es gracias a las continuas bromas de nuestros protagonistas y diversas escenas que nos presentan ambos juegos.

En lo referente a su apartado gráfico, el juego mantiene el modelado en cell-shading y sus característicos colores fuertes que revisten de un aspecto único al juego. El gran detallismo que se le realiza ahora a las armas, hará que cada arma que encuentres en el suelo la quieras recoger y equipártela para verla ya que ahora todas tienen una estética única e impresionante. Los enemigos seguirán siendo como es típico en la saga, de lo más variados y a la vez algunos de ellos realmente jocosos.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: XBO, PS4
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES | DESARROLLADORA: GEARBOX SOFTWARE

18
www.pegi.info

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA

HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.7
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10

NOTA 9.2

REALIZADO POR ISA GARCIA

Su apartado sonoro también destaca por una banda acorde con el mundo que nos sumerge, algo que muchas veces no destacamos pero que ciertamente hace que un juego realce algunos de sus escenas o momentos críticos de la historia, o simplemente, porque no, que nos dé una música ambiental que nos haga tener ganas de seguir jugando y recorriendo los escenarios. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

Además el juego cuenta con la función cross-save que irá muy bien entre plataformas de la misma familia como por ejemplo de Playstation 4 a Playstation 3 o de Xbox One a Xbox 360. Esto nos da la gran ventaja de que podremos importar nuestros personajes anteriores y de esa forma seguir subiendo personaje y no tener que comenzar de cero con uno nuevo.

Si quieres saber más sobre el juego no dudes en usar la etiqueta #BorderlandsHC en twitter o síguenos en @creative_future

CONCLUSIÓN

A los que somos seguidores de la saga este juego no va a decepcionar, aunque es cierto que si ya hemos jugado a los dos juegos que incluye, tendríamos que valorar si nos vale la pena tenerlos de nuevo. Pero si no habéis probado ningún dlc, seguro que la suma de todos, los juegos remasterizados y la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores en modo offline os ayudaran a decidiros. Para los que no habéis jugado... es casi una compra obligada porque contáis con horas y horas de juego, diversión en cooperativo o en solitario y además de unas buenas historias con las que disfrutar.


III SALÓN DEL MANGA
Y LA CULTURA JAPONESA DE
CARTAGENA
16 y 17
MAYO
2015
Escuela
Técnica
Superior de
Ingeniería
Industrial
Antiguo Hospital
de Marina
Muralla del Mar
www.cartagenaseremanga.es
Región de Murcia
Universidad
Politécnica
de Cartagena
AYUNTAMIENTO
DE CARTAGENA
ica



FINAL FANTASY LLEGA A PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE

FINAL FANTASY TYPE-0, no había llegado a Europa, ya que solo se vendió en Japón en 2011 para PSP. Ahora podemos tener esta misma versión remasterizadas en HD y además en nuestras consolas de mesa.Ha valido la pena la espera

El año 842 marcaría el principio del fin. El Imperio de Milites invadió el Dominio de Rubrum en un acto de agresión no provocada. Los cielos se cubrieron de acorazados imperiales que atacaron por sorpresa en el nombre del Tigre de Argén. . De entre las cenizas del territorio asediado resurgió el Fénix de Gules para oponer resistencia, amparado por un cristal





que permite a su pueblo dominar las artes mágicas y la invocación de eidolones, un poder que podría posibilitar la expulsión de su adversario tecnológicamente más avanzado. Sin embargo, justo cuando el éxito parecía estar asegurado, todo cambió. En medio del fragor de la guerra, el destino del mundo y de sus cuatro cristales se encuentra ahora en manos de catorce valientes jóvenes. Comienza con una gran historia, y parece ser que todo llegará a un épico desenlace.; además de que el juego cuenta con unos personajes inolvidables. Lucharemos como parte de la clase Cero, un grupo de estudiantes de una academia militar de élite cuya nación ha sido atacada. Durante las batallas podremos cambiar fácilmente entre los tres personajes.



ORIENCE, UNA GUERRA ENTRE NACIONES

Para los que estéis acostumbrado a los juegos de Final Fantasy veréis que este no es como los otros, o al menos no como los que van siguiendo la numeración porque en este tendremos la opción de ir moviéndonos por el mapa mientras luchamos e incluso evitar los golpes para matar a muchos de los enemigos sin que ni siquiera nos toquen. Los enemigos tienen una marca importante que nos ayudará bastante a la hora de batallar. Es una pequeña gama de colores que pasa por blanco, amarillo y rojo. Los rojos serán los más débiles ya que con un solo golpe especial podemos acabar con ellos, con la amarilla aprovecharemos los críticos y con la marca blanca tendremos que currárnoslo un poquito más.



Seguirán estando presentes, como ya conoces en la saga, los eidolones. Esta vez veremos los conocidos Ifrit y Shiva entre otros.

Deberemos configurar nuestro pelotón de la clase Cero. Escogeremos entre 14 miembros de ésta donde cada uno tendrá sus propias armas y habilidades, dándonos la posibilidad de que el juego sea muy distinto dependiendo de con que grupo nos armemos. Una pega aquí es que solo obtendrán experiencia los que vayamos usando, y esto restara puntos a la hora de las elecciones porque intentar subir a todos a la vez para cambiar cada vez que queramos será una ardua tarea.

GENERO: ROL | PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

Los gráficos han sido mejorados respecto al juego original en PSP pero tal vez hubieran tenido que hacer un poco más de hincapié de adaptar el juego un poco más a las consolas de sobremesa, entre otras el movimiento de la cámara no está muy pulido la verdad, ya que hace giros muy extraños cuando estamos jugando. Podemos considerar otra diferencia más entre los Final Fantasy consecutivos, y no para bien, esto es la exploración. La exploración del juego brilla por su ausencia. Nos encontramos con demasiadas limitaciones a la hora de movernos y la falta de libertad para ir a donde nos plazca. En muchos momentos del juego veremos que el juego ha sido portado de PSP y que estaba pensado para esta consola, como son los rápidos movimientos de cámara, las distintas cargas y a veces el comportamiento de los compañeros.

Para los que se hayan hecho o se hagan con una copia de este juego contarán con la descarga digital de la demo jugable del esperadísimo FINAL FANTASY® XV llamada FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-. Esta demo incluye partes del principio del juego completo, pero altera el progreso de la historia y otros elementos para dar lugar a una experiencia única al jugar por primera vez.

CONCLUSIÓN

Final Fantasy Type-0 HD es un juego recomendable, sobre todo para los seguidores de la saga, aunque os vais a encontrar con pinceladas de la marca Final Fantasy , pero veréis un juego totalmente distinto, con una gran historia, y con muchos detalles que además de ser largo lo hace rejugable.

THE EVIL WITHIN
THE ASSIGNMENT

SOBREVIVE EN ESTE MUNDO DE LOCOS

Llega el primer de los tres DLC que veremos para el survival de Bethesda Softworks: The Evil Within The Assignment

Antes de comenzar con el DLCs os vamos a poner un poco al día con la historia del juego principal, para refrescároslo por si lleváis algún tiempo sin jugar.

El juego llegó de la mano de Shinji Mikami creador de Resident Evil y Dino Crisis, dentro de su nuevo estudio, Tango Gameworks, y colaborando con Bethesda Softworks creadora de The Elder Scrolls y Fallout entre otros. The Evil Within busca volver a los orígenes del género Survival Horror que tanto echan de menos los fans.

En The Evil Within encarnamos a Sebastián Castellanos, un detective de la ciudad de Krimson, cuando



recibe un aviso de un crimen. Dicho crimen parece que se ha producido en un hospital mental. Al llegar allí con nuestros compañeros Joseph y Julie comprobamos que todo es un baño de sangre y vemos cómo un hombre con extrañas habilidades masacra a tres policías en un abrir y cerrar de ojos para, segundos después, noquearnos. Y es aquí cuando comienza nuestra pesadilla. Nos despertamos en una habitación cabeza abajo, rodeado de cadáveres y de un tipo enorme que descuartiza los cuerpos.

Buen comienzo ¿no? Me imagino que algo recordarías. Ahora asumiremos el papel de la detective Juli Kidman, la misteriosa compañera de Sebastián Castellanos, en una historia paralela que despejará algunas de las incógnitas sobre su paradero en The Evil Within. Por el camino nos encontraremos con enemigos tan novedosos como inquietantes, descubriremos misterios inéditos y destaparemos nuevos horrores. Unas cuatro horas de juego extra que añadimos por un precio que lo hace un DLC asequible.



USA EL ENTORNO A TU FAVOR: CAMAS, TRAMPAS, ESCONDITES...

Algunas de las principales características serán la nueva protagonista, Juli Kidman, una historia nueva donde descubriremos información sobre la organización causante de todo. Además de que al ser una historia paralela habrá momento en los que veremos momentos de la historia del juego dentro los ojos de Juli, y en gran parte nos ayudará a descubrir hechos que no conocíamos. Otra característica será 'el arma', una linterna. Con armas era difícil sobrevivir, pues nuestra amiga lo tiene más complicado aún porque solo podrá usar esta linterna, al menos durante el capítulo primero. No penséis que es una linterna que dispara rayos laser o que se convierte en una espada de dos manos, no, la única habilidad que tiene es que usa pilas Duracell, por lo que nunca se agotan.

GENERO: ACCION / SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC, 360

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS

DESARROLLADORA: TANGO GAMEWORKS

18 www.pegi.info

THE EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	9.0

NOTA 8.7

REALIZADO POR ISA GARCIA

Este DLC si será un auténtico Survival Horror y además nos hará sufrir mucho porque no podemos luchar con los enemigos, tendremos siempre que evitarlos ¿Pensabais matarlos con la linterna? Cuando lleguemos al capítulo dos si tendremos un poco más de ayuda aunque no esperéis milagros, ¡seguir corriendo!

Aumentaremos bastante las horas del juego si nos dedicamos a buscar los coleccionables además de que descubriremos más sobre la trama del juego, detalle que es de agradecer ya que nos quedamos con muchas dudas en el juego principal.

El ambiente está muy conseguido gracias a los entornos en los que se va desarrollando. Tenemos lo mismo que ya vimos en el juego principal, ya que este apartado no hacía falta cambiarlo.

El apartado sonoro destaca por un doblaje a la altura. El sonido de las cadenas, los enemigos andando, el fuego... realmente ayuda a sentirse inmerso dentro del juego, algo que no todos los títulos logran. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

CONCLUSIÓN

The Evil Within The Assignment es un DLC recomendado para los que han jugado el juego, si no lo has jugado te arriesgar a ver más de un spoiler de la trama principal. El nuevo modo de gestionar el juego, con solo una linterna, nos hace ver una forma distinta de jugar y con el complemento de los objetos coleccionable nos abre muchas puertas para descubrir más secretos sobre la historia de The Evil Within.


FICZONE
2015
2 Y 3 DE MAYO
PALACIO DE DEPORTES
GRANADA
WWW.FICZONE.COM
COMPRA YA TU ENTRADA EN
entradasfrikis.com
OVER
ESCAV
escuela superior de comunicación audiovisual
3Doodler
Artline
escuelaartegranada
GEGSA
Diputación de Granada
Universidad de Granada
ZONA DE FICCIÓN
Nintendo
diacash
BellasArtes
MEDIO OFICIAL
DECULTURE.ES



EN EL CENTRO DE LA CACERÍA

Con esencia japonesa y acción en todo momento, Toukiden: Kiwami intenta atraparnos en la caza de los monstruos más devastadores

Desarrollado por Omega Force y distribuido por Tecmo nos llega Toukiden Kiwami, un título mejorado de su versión de PS Vita Toukiden: Age of Demons trayéndonos más fases, cazadores, armas... Básicamente hacer que tengamos el doble de cosas que hacer en nuestra PS4 y PS Vita.

Nada más comenzar podremos escoger como será físicamente nuestro cazador, desde su rostro hasta el corte de pelo, y una vez terminado se nos mostrará el inicio de nuestra historia.

El argumento es bastante sencillo, pero suficiente para este tipo de juego.







CAZADO O SER CAZADOR

Nos pondremos en la piel de un grupo de cazadores que tienen que defenderse del ataque de los Onis(los demonios) y en el que tendrán tanto unos objetivos concretos como personales. La jugabilidad nos enseñará el poder que puede tener nuestro cazador, y como podemos ir cambiándolo dependiendo de los Mitamas, almas de guerreros que nos darán sus poderes para ayudarnos. Hay de diversos tipos, por ejemplo centrado en ataque o defensa y una gran cantidad de ellos que iremos desbloqueando a lo largo de nuestras tareas. A su vez tendremos la posibilidad de ir subiéndolos de nivel, lo que nos ayudará aún más. La relación con nuestros compañeros de cacería también tendrá su repercusión, puesto que obtendremos más Mitamas.





Los controles no son para nada complejos, además de que contaremos con la ayuda de los cazadores que podamos seleccionar durante una misión, eso sí, alguna en solitario hay, y ahí es cuando hay que demostrar verdaderamente nuestros mejores movimientos para ganar. Estos compañeros además podrán ser enviados a combatir individualmente para obtener por otra parte nuevos objetos. Nosotros decidiremos que armas se ajustan a nuestra estrategia, y es que tenemos desde espadas y arcos hasta escopetas propiamente dichas, todo esto es nuevo respecto al título original de PS Vita. Estas armas podremos crearlas consiguiendo materiales en las misiones.

Nuestro objetivo principalmente se trata de matar y matar, y es que la historia se divide en varios capítulos con numerosas misiones,



desde matar a 20 pájaros hasta defender tres zonas rojas. Claro está que cada vez que vayamos avanzando los enemigos se hacen más poderosos. Teniendo en cuenta la gran cantidad de misiones que hay en el modo historia, podríamos tardar en torno a 20 horas, que no está nada mal. Si además tenemos en cuenta que hay otras misiones apartes en la roca que se nos aparece y que va desbloqueando más, en cuanto terminemos sus fases las horas se pueden disparar por completo, haciendo un juego largo y en ocasiones desafiante. Claramente la variedad del juego no cambia mucho, y se hace a veces pesado, ya que ciertas misiones casi iguales se pueden repetir en un mismo capitulo. No es que haya tampoco mucha variedad de escenarios ni monstruos, eso sí, los jefes finales nos ponen las cosas difíciles y eso suma un punto bastante picante. Los escenarios de los que hablamos se dividen en zonas con sus correspondientes monstruos, y no siempre tendremos que recorrerlo entero, si no dar con la zona válida. Gráficamente cumple, aunque no destaca por su gran potencial, pero los personajes están detallados adecuadamente,

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, PSVITA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: OMEGA FORCE / KOEI TECMO

TOUKIDEN: KIWAMI

HISTORIA	6.5
GRAFICOS	7.0
MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	8.0

NOTA 7.4

12 www.pegi.info



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

queda mucho por trabajar en ese aspecto. Además de unos escenarios más vivos. Una pesa es qué quizás a alguno le lance hacia atrás es que no contamos ni con subtítulos ni doblaje en español, nos llega en inglés, con voces en japonés(podemos cambiarlo, pero solo están esos dos idiomas disponible) Y uno de los puntos fuertes es el modo multijugador, en el que nos podemos reunir hasta con cuatro cazadores, así que ya os podéis imaginar la diversión que va a asegurar. A nuestra disposición hay además un buscador en el que podemos restringir ciertas opciones que no queramos. Algo que realmente no podía faltar en un título así.

CONCLUSIÓN

Toukiden: Kiwami es un título que asegurará horas de diversión, pero que a su vez tiene ciertos aspectos que debería mejorar.



POLICÍAS O LADRONES, ¿CUÁL ES TU BANDO?

Pese a sus contratiempos finalmente tenemos en las tiendas Battlefield Hardline. Un Battlefield diferente a lo que estamos acostumbrados que viene de la mano de Visceral Games, que conoceréis por ser los creadores de Dead Space





La saga Battlefield tiene y ha tenido mucho éxito, con su punto fuerte en el modo multijugador, pero siempre flaqueaba, y mucho, en la campaña del mismo. Precisamente por eso los encargados de darle vida a esta nueva entrega de la saga han decidido darle un cambio de rumbo para ver si podían paliar esa debilidad, y aunque no lo han conseguido del todo, se ve que han sabido acertar con su nuevo enfoque de la campaña.

Tanto en la campaña como en el modo multijugador nos encontraremos con un cambio total de ambientación, pasando de un ambiente de guerra a uno policial, donde podremos ver las dos vertientes del día a día de una ciudad, la policía y los delincuentes. En la campaña lo haremos desde el punto de vista de nuestro protagonista que empezará como policía y a medida que progrese el juego podremos ver a los delincuentes actuar. En el multijugador desde un primer momento podremos elegir entre policías y ladrones, que tendrán grandes diferencias tanto en vehículos como en armamento.



UNA NUEVA ENTREGA DE BATTLEFIELD CON UNA TEMÁTICA COMPLETAMENTE DISTINTA

En esto último es donde los seguidores de la franquicia tendrán una desilusión pues dada la ambientación del juego no tendrán cabida vehículos como los tanques y armas como los lanzamisiles (estos últimos los podremos encontrar en el juego, pero solo en determinadas zonas y no como arma seleccionable en nuestro inventario).

Ahora hablemos un poco de la campaña que es lo que más cambios ha sufrido en Battlefield Hardline. En primer lugar y lo más notorio claro está, es el cambio de ambientación, pero esto lleva consigo un montón de cambios más, desde



las armas y vehículos hasta la jugabilidad, dado que pasaremos de una lluvia de balas a jugar con más sigilo y a realizar detenciones mostrando nuestra placa. Y he aquí el primer problema que quiero destacar, ya que las detenciones en algunas ocasiones serán bastante forzadas. Donde se ha visto que un narcotraficante armado con un fusil se rinda sin más por que llegues y le enseñes la placa, y aún menos cuando está acompañado por dos amigos más, por supuesto fuertemente armados también. Pero bueno a pesar de ello el intento ha sido bueno y desde mi particular opinión le da un toque fresco a la saga que algunos estaban pidiendo desde hace tiempo.

Otro de los puntos flojos del juego y q me da pie a pasar a hablar del multijugador (ya que se encuentran en ambos) son los vehículos, pues aparte del hecho de perder algunos clásicos del Battlefield, las físicas de estas son bastante pobres y en algunos momentos también la conducción puede resultar fallida (principalmente en la campaña).



UN MODO CAMPAÑA MENOS FRENÉTICO PERO QUE FLOJEA MENOS QUE EN SUS ANTERIORES ENTREGAS

El multijugador desde su lanzamiento ha estado mejor llevado que con Battlefield 4 y sus problemas de latencia y red. Para empezar ya de entrada disponemos de 9 mapas distintos con una marcada diferencia unos de otros y además nuevos modos de juegos adaptados a la nueva temática de la entrega, como pueden ser Atraco, Dinero sangriento y Puente.

En Atraco como su nombre indica, el bando de los ladrones tendrá que hacerse con un botín en una localización específica y llevárselo, mientras que los policías como es lógico tendrán que impedirlo. En Dinero sangriento



nos encontraremos con varios puntos con dinero y el equipo que más recoja ganará la partida (este modo de juego tendría un poco más de sentido si fueran don bandas de ladrones pero bueno...). Y en Puente tendremos varios vehículos que tendremos que controlar el mayor tiempo posible, a la vez que evitamos que el otro equipo controlo los suyos. Es decir, mantener puntos de control, con las únicas diferencias de que estos se mueven y que podemos destruirlos. Además de estos modos de juego tenemos los clásicos de Battlefield como son Conquista, TcT por equipos, etc. Como podréis entender algunos de estos están un poco forzados dentro de la temática policiaca, pero si obviamos ese pequeño detalle, siguen dando la misma diversión y jugabilidad de siempre.

Otro de los cambios que ha sufrido esta entrega tanto en su modo Campaña como Multijugador es la evolución del personaje, ya que para desbloquear las mejoras del mismo necesitaremos el dinero que obtendremos al realizar las misiones (en campaña) o completar los

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: VISCERAL GAMES



NOTA 8.2

BATTLEFIELD HARDLINE		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	7.5	MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	7.9	TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

objetivos y por supuesto si ganamos todavía más (en multijugador). Y respecto a lo que podemos conseguir también ha sufrido un cambio, pues tenemos un menor número de armamento (lo cual no significa que sea pobre), sin embargo podremos elegir mayor número de accesorios para nuestro personaje.

Si pasamos a hablar del apartado gráfico, nos queda un regusto un tanto ambiguo, pues si bien tenemos el sistema Levolution que funciona perfectamente y puede cambiar el mapa completamente, también tenemos bajas texturas en algunos momentos y desde mi punto de vista un punto menos de calidad gráfica con respecto Battlefield 4 (al menos en las versiones de consola). Pero esto tiene algo positivo pues nos brinda unos estables 60 fps. Y por si alguno se lo pregunta, el juego no va a 1080p, sino a 900p en PS 4 y 720p en Xbox One.

En el apartado sonoro no puedo tener ninguna queja pues tiene una más que aceptable banda sonora y como siempre en los Battlefield, los efectos sonoros son increíbles.

CONCLUSIÓN

Se trata de un juego que si bien no está a la altura de lo que la gente esperaba de una nueva entrega de la saga, es más que recomendable para todo el mundo. Quizá los más fanáticos y los que prefieran temáticas bélicas se decepcionen un poco, pero en lo que respecta su apartado multijugador no ha sufrido demasiados cambios, por lo que lo podrán disfrutar como siempre.



CUATRO PROFESIONES: CIENTÍFICO, INVESTIGADOR PRIVADO, EMPRESARIO O MÉDICO

Llegan las reformas en los Sims 4 con este fabuloso pack de expansión

Como muchos ya sabéis, porque son muchos los años (15 añitos recién cumplidos el pasado febrero) y bastantes las expansiones que han salido de los diferentes juegos, Los Sims, son un juego de simulación donde nuestra principal misión es vivir la vida de nuestros personajes encargándonos de sus cosas cotidianas como comer, estar aseados, dormir,





además de sus estudios, sus trabajos, juergas, relaciones de amistad, romances, etc… y así podríamos seguir durante muchas páginas ya que las implementaciones y mejoras vistas son muchísimas.

Hace unos meses vimos salir la 4ª parte de esta saga, Los Sims 4, y hoy ya disponemos en el mercado del primer pack de expansión, aunque el juego ya ha sufrido o ha sido mejorado con algo de contenido como fue la expansión de contenido gratuita referente a las piscinas, y más de un set de disfraces. Esto no ha sido lo único porque recientemente nos dieron la posibilidad de 'hundir' nuestras casas, o mejor dicho crear sótanos de varias plantas y cargarnos de objetos e incluso meter dentro una piscina.

Hasta el momento no nos faltaba de nada porque entre el juego y las múltiples descargas gratuitas tenían un mundo bueno y amplio pero ahora después de probar la nueva expansión descubro nuevamente que siempre puede haber más en este gran mundo de los Sims.



EL PRIMER PACK DE EXPANSIÓN DE LOS SIMS 4 YA ESTÁ EN EL MERCADO

Ahora nos haremos trabajadores. Ya no solo basta con enviar a nuestro sim a trabajar, no señor, ahora tendremos que ir dándole órdenes para conseguir que haga un buen trabajo y lo mismo hasta aprendemos nosotros algún oficio.

¿Cuáles son los trabajos que nos vamos a encontrar en esta expansión? Son 4, y bastante diversos. Podemos salvar vidas siendo un médico, ser empresario y trabajador de nuestro propio negocio, resolver casos como investigador



privado o crear hasta un portal para viajar a otra dimensión siendo científico.

Científico. No os voy a decir que es la profesión más divertida de todos, pero os puedo decir que os lo vais a pasar como niños si elegís que vuestro sim sea científico. Crear inventos nuevos estará en la sangre de ellos y veremos docenas de inventos el cual más curioso que el anterior. Controlar la mente de otros sims será muy divertido y transformar objetos en otras cosas hará que se te pasen las horas volando. Investigar y hacer pruebas para contactar con otros planetas o interactuar con alienígenas será otro de los alicientes de la profesión.

Investigador privado. En este trabajo tendremos que resolver distintos tipos de casos, interrogar a sospechosos, cachear y encerrar a los malos. Deberemos buscar huellas en la escena del crimen, coger pistas que analizaran en el laboratorio e incluso interrogar a varias personas hasta que alguno confiese.

Empresario. Ser empresario y crear



tu propio negocio será de lo más entretenido. ¿Qué quieres vender en tu tienda? Móntala de lo que quieras y donde quieras. Monta una dulce pastelería para endulzar las vidas de los demás sims, crear una librería o una boutique de ropa entre otras elecciones. Tú decidirás el producto a vender, organizaras a tus trabajadores y deberás quedar bien con todos tus clientes porque ellos siempre tienen la razón.

Médico. Si ser científico es la profesión más divertida, esta será la más placentera, aunque ajetreada. Ayudar en un parto y dar vida a un nuevo ser, un BebeSim... no tendrá precio. Tendremos que salvar la vida de los pacientes, incluso a veces realizando visitas a domicilio. Tendremos que solventar todo tipo de enfermedades, desde simples resfriados a complicadas operaciones quirúrgicas.

¿Nuevo barrio? ¡Nos mudamos a Magnolia Promenade! Monta tu nueva tienda en este bonito barrio nuevo. Contamos también en nuestro barrio a partir de esta expansión con un hospital, la comisaría

GENERO: SIMULADOR

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: MAXIS

12
www.pegi.info

THE SIMS 4
A TRABAJAR

HISTORIA	8.9
GRAFICOS	8.9
MUSICA	7.6
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	8.5

NOTA
8.5

PACK DE EXPANSIÓN
Los SIMS 4
¡A TRABAJAR!

REALIZADO POR CRISTINA USERO

y el laboratorio científico, aunque era de esperar porque si no ¿Dónde pensabas ejercer tus profesiones? ¿En el sótano de tu casa?.... no os digo más.

Ciertamente no sé cuál de las cuatro profesiones os recomendaría primero porque son todas muy distintas, y a la vez muy divertidas de diferentes formas. Yo he probado todas y en verdad lo que os diría es que hicierais lo mismo vosotros, y luego si lo preferís, desarrollar un poco más la vida de vuestro personaje con la que más os haya gustado de ellas.

En lo referente al apartado gráfico y al sonoro no me voy a meter porque como ya sabéis los seguidores de la saga, y si no os lo digo, las expansiones no suelen tocar esto, aunque si nos traen mucho y variado nuevo contenido para decorar nuestras casas y para dejarnos correr nuestra imaginación creando verdaderas obras de arte… si somos buenos en diseño y construcción… pero no os preocupéis que seguramente con paciencia todo al final se os queda muy bien.

Solo deciros para completar el análisis que si queréis jugar a este pack de expansión debéis tener antes el juego principal de Los Sims 4.

CONCLUSIÓN

Con esta nueva expansión, la primera de pago desde que salió el juego, nos trae mejoras por las que vale la pena adquirirla. Podemos elegir una profesión nueva y disfrutar de ella como nunca, ahora nosotros nos meteremos realmente en la piel del sim-trabajador para salvar vidas, crear inventos ingeniosos, resolver asesinatos o hasta crear nuestro propio negocio… ¡A trabajar!


ExpoManga
2015
PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 8 AL10 DE MAYO
Con tu entrada
un manga de regalo*
*Hasta agotar existencias
Organizan
AEAC
COMIC
Colaboran
Plan de Fomento de la Lectura
AC/E
ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA
¡MADRID!
Madrid Destino
Autobuses
31,33,36,39,65
Lago



CONSIGUE TODAS LAS ALMAS PARA TI, DEVORADOR DE ALMAS

Un RPG de acción con tintes fantásticos desarrollado por el estudio eslovaco Games Farm y publicado por bitComposer Games

Este título es el siguiente capítulo de la saga iniciada por Kult: Heretic Kingdoms, y ahora nos situamos 20 años después de la de su predecesor.

Comenzaremos jugando al nivel 20 para ver un poco que nos trae el juego donde mataremos unos cuentos enemigos para probar nuestros hechizos, explorar un pequeño mapa y además probar el mundo de las sombras o el de la realidad pero pronto





nos matarán y volveremos al nivel uno donde comenzaremos como Devorador de Almas de nivel 1 , un demonio oscuro que devora las almas de los muertos para traerlos de nuevo a la vida y mantenerlos bajo su control. Otro detalle es que en este momento, cuando ya hemos probado un mínimo del juego, no exactamente a modo de tutorial es cuando elegiremos nuestra clase como arquero, mago o guerrero. Realmente seremos dos personajes en todo momento, un Demonio en el mundo de las sombras y el personaje elegido (arquero, mago o guerrero) en el mundo real. Lo único es que no podremos modificar este personaje, vendrá predefinido, será una mujer si elegimos a la maga, u hombre si escogemos entre las otras dos clases.

Cuando seamos el Devorador de Almas, con cada alma devorada aprenderemos de ellas, escuchándolas, y dejándonos asesorar por ellas al tomar nuestras decisiones. Y además con ellas podremos recuperar parte de nuestra vida si lo ne-



ALTERNA ENTRE EL MUNDO DE LOS VIVOS Y EL DE LAS SOMBRAS

cesitamos para no caer en las sombras. Todas nuestras decisiones afectarán a como se desarrolle la historia, así que estar pendientes de los textos y de las opciones que nos ofrecen los distintos personajes del juego para que luego no tengamos sorpresas o cambios de rumbo que no queramos sufrir. Durante todo el juego, podemos jugar en dos mundos a la vez donde nos enfrentamos a muchos enemigos, descubriremos nuevas rutas y deberemos resolver puzles sobrenaturales. Mundo de las sombras o de la realidad. Muy útil, ya necesario cuando queremos avanzar por zonas que no serán posibles de otra forma. Cambiar de un mundo a otro será tan sencillo como pulsar un botón. Notaremos un cambio en ambientación, rodeado de unas sombras y además que será necesario para pasar gran parte de las zonas. Los enemigos cambiarán dependiendo de dónde nos encontraremos, y no intentéis escabulliros cuando estéis rodeados porque si estáis en combate no os dejará iros al otro mundo.



En cada nivel usaremos hasta 4 personajes con distintas habilidades, de los 15 disponibles.

Gran variedad de enemigos y todos muy relacionados con la zona en que nos encontramos como pueden ser las puñeteras arañas que siempre aparecen en todas las mazmorras y muchas veces no son muy fuertes pero claro... como son tantas...

Las armas y armaduras, como en todo juego de rol serán más que necesarias para mejorar nuestro personaje, y tendremos que ir siempre eligiendo que nos va mejor, si fuerza, crítico, daño, etc... Para ayudarnos con esto contamos con un inventario completo e intuitivo. A veces esto también tendrá relación directa con las habilidades, y para ello contamos con un árbol de habilidades de ramas bien diferenciadas.

El escenario y la ambientación están muy completos. El juego se mueve con un alto nivel de detalles. Incluso a veces algunos de sus apartados como



es el gráfico o la jugabilidad, tiene varios toques que recuera bastante al Diablo. Los efectos tanto de hechizos como de armas encantadas también son espectaculares y muy completos.

Banda sonora muy buena, música ambiental que acompaña muy bien durante toda la historia y que además te dejará grandes momentos para recordar dentro del juego. Por el contrario, el juego no está en castellano ni texto, ni voces, algo que echamos mucho en falta y más tratándose de un juego de rol donde tenemos muchos textos que leer y muchas historias que descubrir. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II

CONCLUSIÓN

Shadows Heretic Kingdoms es un juego de rol con todas sus letras. No le falta nada dentro del género y no tiene nada que enviarle a otros juegos rol, solo que tiene un fallo que hará que mucho se valoren adquirirlo, y es que viene completamente en inglés pero eso ya es decisión de cada persona, ¿No es un buen momento para mejorar tu nivel de inglés? Y además ¡Jugando!



DUSK SE MARCHITA CADA VEZ MÁS

Se completa la trilogía Atelier Dusk con este nuevo juego de la saga tras 'Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk' y 'Atelier Escha and Logy: Alchemists of the Dusk Sky'

El fin siempre ha estado cerca, ya que estaba todo ambientado en un mundo que lentamente se acercaba a su fin y finalmente termina con esta entrega.

En este juego volvemos a contar con la opción de elegir entre dos personajes aunque el nombre sea el mismo. Realmente no es el mismo ya que una se llama Shallistera y la otra protagonista se llama Shallotte. . ¿Entonces porque digo que es el mismo nombre? Porque las dos se apodan Shallie. Shallistera es hija de un líder triba, y se embarca en un viaje para encontrar para su padre enfermo; Shallotte,





ha estado luchando por el éxito de su tienda de alquimia tras heredarla de su padre. Dusk Sea, ha sido el causante de que el mundo esté lleno de monstruos, de que haya tanta zona desértica y de que se hayan secado los ríos.

Podemos explorar todo el mundo, todo el juego gracias a la cámara de 360 grados que ahora se incluye, muy útil y agradecida porque ahora podemos disfrutar de todo el entorno. Ya en otros juegos nos gustaba el sistema que el juego incluía pero nunca viene de más que te dejen trastear un poco la cámara y así ver y explorar al 100% cada rincón del mundo. La cantidad de personajes no jugables serán muy amplias. Entre ellos podemos ver a Miruca Crotze, amiga de la infancia de Shallotte, es muy hábil con la alquimia y la cual estudió en la ciudad Central y por ello ha desarrollado una personalidad más fría y distante, aunque todavía admira la honestidad de Shallie y su mentalidad simple. También es una entusiasta investigadora y una



leal amiga que siempre dice con franqueza su opinión; Willbell Voll-Erslied es una maga viajera que tras ayudar a Shallie se convertirá en el modelo a seguir para ella y en su instructora. Willbell está recorriendo la tierra de Dusk en busca de espíritus que ofrezcan su magia poderosa. Su apariencia infantil podría engañar a algunos, pero es bastante vieja y experimentada; Solle Grumman, un joven que trabaja duro y ha sido enviado a investigar la ciudad de Stellard y establecer una oficina gubernamental en ella; el mercader Katla Larchica que nunca parece vender nada que funcione realmente; el caza tesoros Homura, cuya habilidad con la espada casi no tiene parangón o el romántico Reyfer Luckberry que lleva durante mucho tiempo buscando el tesoro perdido de un famoso pirata. Para los amantes de esta historia, os recomendamos jugar con los dos personajes ya que los finales serán distintos dependiendo de si elegimos a Shallie o a Shallie, perdón, a Shallistera o Shallotte.



EL JUEGO SE CENTRA MUCHO EN LA EXPLORACIÓN Y FABRICAR OBJETOS



Nuevamente, aunque ya era de suponer, la alquimia será el punto fuerte del juego. Deberemos explorar el mundo en busca de ingredientes para nuestras recetas, y fabricar nuevas pociones con nuestras nociones de alquimia pero ello no será tan fácil y en tan pocos pasos como describo, ya que deberás de luchas contra diferentes enemigos que os encontrareis en vuestro camino. Si habéis jugado a los demás juego de la saga notareis un cambio importante, un detalle que no está ahora y que antes tanto quebraderos de cabeza os ha llegado a dar, y esto es el tiempo de misión. En el anterior juego teníamos un tiempo para realizar ciertas actividades y había momentos en que íbamos con prisa o ya no nos daba tiempo, pues ahora parecen que han apostado por darnos más libertad y no marcarnos el ritmo de juego, ¿Un acierto? Valorarlo vosotros mismos.



Un detalle muy curioso en el juego es el llamado sistema de entornos. Cuando nosotros nos enloquecemos por conseguir una misma planta pueden llegarnos problemas ya que esta puede agotarse y a la misma vez subir el precio de venta a la hora de comprarla. ¿Qué os parece el detalle? Nuevo sistema de Quest. Ahora no solo las misiones principales cuenta, sino que podremos escoger entre un amplio abanico de misiones secundarias para ganar más puntos. En lo referente a los combates los cambios serán muy pocos porque realmente no hubo muchas críticas en este sistema. Usa un clásico modo JRPG y funciona bien aunque ahora este se centrará más en la estrategia y en la velocidad. La pena de estos juegos es que muy pocas veces nos llegan en nuestro idioma y esté no es un excepción. Podemos elegir entre japonés e inglés pero no castellano. Al menos gran parte del vocablo usado es fácil de seguir pero deberéis tener vuestro nivel de inglés para seguir el hilo de la historia.

GENERO: RPG

PLATAFORMA: PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: GUST/ KOEI TECMO



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

CONCLUSIÓN

Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea es el último juego de la trilogía Atelier Dusk. Si te gustaron los otros dos este seguramente te gustará más porque continúa con todo y con la ventaja de recibir una nueva historia, pequeñas mejoras en todos los apartado y la novedad de poder elegir vuestra protagonista. Si no has probado la saga y te gustan los JPRG este seguramente te dejará un buen sabor de boca.



UN SIMULADOR DE SUPERVIVENCIA LLEGA A IPAD

En Survivors: The Quest asumes el papel de los 3 diferentes supervivientes de un accidente de avión. Sí, estarás jugando como múltiples personajes! Este giro en la jugabilidad hace el progreso del juego incluso más rápido de que te puedas imaginar, manteniéndote constantemente en vilo. Se puede cambiar entre los personajes, manejándolos en distintos lugares, haciendo que unan sus fuerzas, así como buscar, recopilar y reparar cosas más rápido. Vas a tener que hacerte cargo de estos chicos - mantener un ojo en los niveles de su resistencia, hambre, comodidad y diversión. Ayúdalos a encontrar refugio para una siesta, asegúrate de que pasan algún tiempo jugando en su tablet para que se sientan felices, involúcralos en actividades divertidas para mejorar el trabajo en equipo ... y encontrar la manera de escapar de esta isla aislada.



WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT ANUNCIA MORTAL KOMBAT X PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Un juego híbrido entre un free-to-play y un juego de cartas que supondrá la próxima evolución de los juegos de lucha. Desarrollado por NetherRealm Studios, el juego ofrecerá grandes gráficos y una experiencia de lucha personalizable en cualquier lugar y en cualquier momento gracias a la accesibilidad que ofrecen los dispositivos móviles. Mortal Kombat X estará disponible en abril de 2015 para iPad, iPhone, iPod touch y dispositivos Android. La versión para consolas y PC de Mortal Kombat X estará disponible en todo el mundo el próximo 14 de abril. Una vez lanzado, los jugadores que adquieran la versión para consola o PC podrán desbloquear contenidos en el juego móvil y viceversa, tan sólo por acceder con su cuenta WB Play y completar los retos y desafíos de cada versión.

BATMAN: ARKHAM UNDERWORLD PARA IOS

¡Dirige Gotham City! Construye un escondite, recluta y entrena a matones para que hagan el trabajo sucio. Comanda a algunos de los icónicos súper villanos del universo Batman: Arkham como Enigma, Harley Quinn o Killer Croc, para convertirlos en el próximo rey criminal de Gotham. Puedes registrarte para probar la beta del juego desde aquí: www.arkhamunderworld.com.



ÚNETE A UNA ALIANZA, SUBE AL PODER, Y LUEGO TRATAR DE TOMAR EL TRONO DE HIERRO SI TE ATREVES

Juego de tronos es un juego de estrategia (su nombre oficial se revelará más adelante) basado en la serie de televisión de HBO.

"Demuestra el ingenio de tus espías y el poderío de tus fuerzas en el campo de batalla mientras extiendes tu dominio a través de los siete reinos", lee una línea de la descripción. "Únete a una alianza, subir al poder, y luego tratar de tomar el Trono de Hierro si te atreves"



ICQ EVITA LAS MIRADAS INDISCRETAS EN TUS CONVERSACIONES

Ahora, en ICQ, los usuarios pueden establecer un código PIN para proteger sus conversaciones de miradas ajenas. De este modo, será necesario conocer el código para tener acceso a nuestro chat y leer las conversaciones. La app podrá solicitar el código PIN tras apagar el móvil o pasados unos minutos de inactividad. Cuando el código PIN se activa, las notificaciones de ICQ cambian al modo Privado, que significa que tanto nuestros contactos, como sus mensajes, no se verán reflejados en pantalla. El modo Privado puede ser establecido sin el uso del PIN. El usuario puede configurar ICQ para no mostrar los avatares, ni el nombre del usuario ni el texto en la notificación, ni las fotos ni los vídeos en la galería del sistema. Además, ICQ ofrece un modo Anti-Spam desarrollado para proteger a aquellos que sólo quieren recibir mensajes de su lista de contactos.

También se añade un nuevo tema, haciendo mucho más cómo el uso de ICQ de noche o en condiciones con poca luz. El nuevo tema puede escogerse en Opciones.

Tizona Interactive

TIZONA INTERACTIVE PRESENTA LA APP EDUCATIVA MEDIEVAL MEMORY

Tizona Interactive es una nueva editora especializada en la gestión del marketing y la comunicación, cuyo objetivo es ayudar a pequeños estudios independientes españoles. Su primer videojuego, Medieval Memory, es un título educativo, basado en el clásico "memory" de cartas, para dispositivos Android. El juego ha sido desarrollado por el estudio Ninap, y está enfocado a niños de entre 3 y 12 años. Diseñado para desarrollar la inteligencia, la rapidez mental y la agudeza visual de forma fácil y divertida, ya dispone de dos versiones en Google Play: una gratuita y una premium sin publicidad. Medieval Memory cuenta con un total de cuatro barajas diferentes con divertidas figuras de caballeros, escudos, armas, y otros objetos medievales. Además, dispone de cuatro niveles de dificultad adecuados para niños de diversas edades. Medieval Memory ha sido creado en su totalidad por Ninap, un estudio de desarrollo centrado en videojuegos educativos para Android.



DRIVER SPEEDBOAT PARADISE LLEGA A LAS PLATAFORMAS IOS Y ANDROID EN ABRIL

Se trata de un juego arcade de carreras de lanchas motoras "free-to-play". Driver Speedboat Paradise sube la apuesta de los juegos de carreras para dispositivos móviles, con un agua de aspecto totalmente realista y un generador dinámico de olas. Los jugadores se meterán en la piel de un joven y tenaz piloto de lanchas en busca de fama y fortuna que será

persuadido por el carismático protagonista de Driver, John Tanner, para embarcarse en una sola misión: acabar con la mafia. En sus continuos enfrentamientos con los criminales y sus jefes, los jugadores aprenderán a acelerar, maniobrar y derrapar sobre las realistas olas que cambian constantemente de altura, fuerza y frecuencia en tiempo real. Además de manejar algunas de las lanchas más potentes, los jugadores descenderán, saltarán y esquivarán las olas para realizar acrobacias increíbles en diversos tipos de rampas, mejorarán su habilidad en los recortes a toda velocidad sobre el agua, y acumularán nitros para dar a sus lanchas ese impulso extra con el que dar el auténtico gran salto.





KINGDOM TALES 2

Dhala es la princesa más inteligente y hermosa que se pueda ver. Su padre, el rey Arnor quiere lo mejor para ella por lo que los numerosos nobles que pidieron su mano fueron rechazados. Sin embargo, Finn un muchacho herrero vivía un amor secreto con la princesa hasta que finalmente fueron descubiertos. El rey al principio no estaba de acuerdo con esta historia.

En esos momentos Finn intentará construir nuevos comercios y explorar nuevos territorios para ganarse su puesto, aunque el conde Ohli y sus miembros intentarán ponerle las cosas difíciles. En la pantalla tendremos a nuestra disposición un mini mapa donde estará la posibilidad de ir ganando recursos para hacer las construcciones necesarias. Tendremos nuestros objetivos. Pero básicamente será ir creciendo tanto en materiales como en distintos edificios y derrotar al enemigo. Un juego de estrategia por así decirlo. El juego cuenta con tres modos de dificultad: relajado, normal y extremo y con 40 niveles, por lo que habrá aventura para rato. El título está disponible en todas las plataformas.



ALLGAME

LLEGA A ESPAÑA 'LA ESPADA DE ATILA', LA NOVELA BASADA EN LA NUEVA ENTREGA DEL JUEGO TOTAL WAR

Total War, la exitosa serie de juegos de estrategia desarrollados por Creative Assembly y publicados por SEGA, es la franquicia más sobresaliente en género estratégico de todos los tiempos gracias a una fórmula que mezcla la emoción de la batalla con el rigor histórico. Se unió con el reconocido novelista histórico David Gibbins y con editoriales de primer nivel en sus respectivos países —La Esfera de los Libros en España— para realizar una serie de novelas épicas centradas en la antigua Roma: Destruir Cartago fue la primera de ellas, publicada en septiembre de 2013, y ahora llega La Espada de Atila.



PREPARATE PARA LA ACTUALIZACIÓN DE WILD STAR INVASION: NEXUS

NCSOFT y Carbine Studios han publicado un pormenorizado artículo acerca del Sistema de Contratos en WildStar, una fascinante característica nueva que se incorporará a la a actualización INVASION: Nexus. El sistema es una de las múltiples inclusiones diseñadas para cumplir la promesa del director de Producto, Mike Donatelli, de ofrecer incluso más diversión en WildStar en 2015. Se trata de contenidos no muy extensos que se pueden repetir al final del juego en un relativamente corto espacio de tiempo y que ofrecerán a los usuarios excelentes recompensas.
Si todavía no conoces las características de esta actualización en profundidad, lee el siguiente artículo publicado en la web oficial del juego, donde hallarás detalles de las mascotas, el nuevo asalto, el sistema de guardarropa y mucho más.



FINALCUP DE LEAGUE OF LEGENDS



Del 26 al 28 de junio, Gamergy acogerá una vez más la FinalCup de League of Legends de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), la mayor competición de e-sports española.

Como novedades de esta edición destacan la ampliación de las localidades hasta 2.500 y la celebración de un partido Rookies vs Vets (Novatos contra Veteranos) que abrirá la competición.

SMART TECH LLEGA A ESPAÑA CON SU INNOVADORA PIZARRA INTELIGENTE SMART KAPP

La pizarra SMART kapp trabaja con rotuladores tradicionales, de borrado en seco, y permite a sus usuarios colaborar, compartir y guardar su trabajo a tiempo real, en cualquier dispositivo y en cualquier parte. SMART kapp está disponible en dos tamaños: el modelo original de 42 pulgadas, que imita el tamaño de un rotafolio tradicional, y un modelo más grande de 84”, similar al tamaño de una pizarra tradicional de sala de reuniones.

“La sencillez con la que nuestra SMART kapp combina las propiedades de un rotafolio o pizarra tradicional con los beneficios que ofrece la captura digital para guardar y compartir información es destacable”, explica Neil Gaydon, Presidente y CEO de SMART Technologies”. Con SMART kapp, hemos creado una nueva categoría de marca que cobra cada día más fuerza, gracias a los clientes que confían en nosotros, a nuestros nuevos socios de canal y a los diferentes premios que ya acumulamos”.



EL PORTÁTIL RAZER BLADE PRO AHORA ES MÁS POTENTE Y CON MAYOR ALMACENAMIENTO



Diseñado para disfrutar los videojuegos y con potencia para usar en el trabajo, el nuevo portátil de 17 pulgadas de Razer se renueva con una gráfica nVidia GTX 960M GPU y capaz de ofrecer hasta 1TB de disco duro.

Equipado con la nueva gráfica NVIDIA® GeForce™ GTX 960M GPU con 4GB GDDR5 VRAM, el nuevo portátil Razer Blade Pro se ha diseñado para disfrutar del gaming con palabras mayores, y la potencia para programas de desarrollo. Junto a esto, se ha añadido un procesador Intel® Core™ i7-4720HQ quad-core para asegurar este nuevo paso adelante en rendimiento. Disponible para reservar en: www.razerzone.com/bladepro

CABELA'S AFRICAN ADVENTURES YA DISPONIBLE EN XBOX ONE Y PLAYSTATION 4

Activision Publishing, Inc. vuelve a llevar los juegos de acción al mundo salvaje con el lanzamiento de Cabela's African Adventures en Xbox One y en PS 4.

Cabela's African Adventures es un shooter en tercera persona situado en los indómitos paisajes del África salvaje. De la sabana a la selva, pasando por el desierto, hay cuatro biomas muy diferentes para explorar a pie o con un vehículo, cada uno de ellos con misiones que completar, coleccionables por descubrir y una peligrosa fauna a la que burlar. Perfecciona tus habilidades especiales, construye tu arsenal y persigue la presa definitiva: los Cinco Grandes. Estos animales legendarios son los dueños del continente: el rinoceronte, el león, el leopardo, el Búfalo del Cabo y el elefante africano.



NEXON EUROPE ANUNCIA UN NUEVO TÍTULO DE ACCIÓN BÉLICA EN LA LÍNEA DE COMBAT ARMS



Combat Arms: Line of Sight está siendo desarrollado por BlackSpot Entertainment, el antiguo productor de uno de los FPS en línea más populares, Combat Arms, el cual tiene más de 7 millones de jugadores en Europa. Desde 2011, los desarrolladores han reunido ideas y comentarios de los jugadores de Combat Arms para incluirlos en este nuevo título. La piedra angular era permanecer fieles al estilo básico de juego de Combat Arms, mientras se introducían características únicas que creasen otra experiencia desafiante militar para los jugadores.

En Combat Arms: Line of Sight, el descubrimiento de un gen inactivo UEGN-0076 permite a los humanos desarrollar poderes telequinéticos. Una

subdivisión secreta de NEMEXIS, la compañía de armas que ha estado llevando a cabo la investigación biológica presentada en Combat Arms, ha logrado militarizar este gen especial. Como jugador de Combat Arms: Line of Sight, has heredado el uso de estas habilidades de telequinesis en forma de poderes sobrehumanos y armas psíquicas.

Cuenta con opciones casi ilimitadas y visibles de personalización de armas. Los amantes del género experimentarán un juego bien equilibrado y trepidante a través de una gran variedad de mapas y modos de juego, incluyendo nuevos enfrentamientos de JcJ, como el modo llamado «Crystal Boost», dando a los jugadores la oportunidad de adquirir y usar sus poderes sobrehumanos.



NUEVO VÍDEO DE INFINITE CRISIS: ¡PROTEGE LA TIERRA CON KRYPTO!



Ya puedes echarle un vistazo a Krypto, el súper perro, y el próximo Campeón de Infinite Crisis, el nuevo MOBA free-to-play de Turbine basado en el universo DC. Desde el próximo miércoles 1 de abril, los jugadores podrán defender la Tierra con Krypto.

Poco después del nacimiento de su hijo, Jor-El alteró genéticamente a un sabueso Kryptoniano para incrementar su inteligencia y lealtad, y que fuera el compañero fiel y guardián de su hijo. Después, mientras se acercaba la destrucción del planeta Krypton, Jor-El intentó salvar a su familia escapando hacia la Zona Fantasma. Los prisioneros atrapados en la Zona vieron una oportunidad cla-

ra para escapar, pero Krypto defendió ferozmente a su familia y se lanzó a la Zona Fantasma, llevando a los prisioneros de vuelta. Desafortunadamente, su ataque dañó el portal y quedó atrapado en la Zona.

Gracias a las inusuales cualidades de la Zona Fantasma, Krypto pudo seguir a Kal-El hacia la Tierra y vigilarle. Cuando los prisioneros de la Zona intentaron escapar de nuevo, Krypto fue en busca de Kal-El y ambos contuvieron la invasión. Finalmente, reunido con su querido amo, Krypto lucha junto a Superman para proteger la Tierra.

Puedes ver el video desde este enlace https://www.youtube.com/watch?v=S4tHhufNoDc&feature=youtu.be



BADLAND INDIE ESTRENA WEB OFICIAL



Recientemente, BadLand Games anunciaba la creación y puesta en marcha de BadLand Indie, una nueva división creada dentro de la compañía con un doble objetivo. Por un lado, apoyar e impulsar el talento nacional en el diseño y desarrollo de videojuegos, y por otro, ofrecer un servicio de publishing tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. Pues bien, BadLand Indie estrena página web oficial bajo el dominio www.badlandindie.com, a través de la cual ofrecerá no sólo información sobre sus novedades, sino también sobre los juegos que forman parte de su catálogo hasta el momento, así como de sus respectivos estudios desarrolladores. A modo de presentación, a continuación os hablaremos brevemente de cada uno de estos títulos, a los que pronto se unirán más.

Anima: Gate of Memories - Basado en la franquicia de rol Anima Beyond Fantasy (libros, cartas y miniaturas), está siendo desarrollado por sus mismos creadores y por experimentados desarrolladores, bajo el nombre de Anima Project Studio.

Castles - Desarrollado por Whoot Games, Castles es un juego de puzzles con una fantástica y colorida ambientación medieval, y con una acción casi frenética.

Ginger: Beyond the crystal - Creado por Drakhar Studio, unifica diversos conceptos de los juegos de simulación y de los juegos de plataformas, con una estética brillante y colorida. Su objetivo principal es eliminar el tiempo de espera necesario para recoger recursos, los cuales se obtienen resolviendo puzzles.

Heart & Slash: Desarrollado por Aheartfulofgames, se trata de un brawler con tintes de roguelike, que proporcionará horas de diversión gracias a su pensada rejugabilidad.

Awe: A cargo de Oddly Shaped Pixels llega este particular juego de puzzles, en el que el jugador adopta el papel de un dios creador. Así, creando patrones de colores y sonidos y combinándolos correctamente, generará distintos elementos (rocas, árboles, etc.) que poblarán los sucesivos planetas.

POKÉMON RUBÍ OMEGA Y POKÉMON ZAFIRO ALFA TIENE GUÍA OFICIAL



Los segundos juegos de la sexta generación de la franquicia ya disponen de guía oficial. En esta nueva entrega de la saga debuta un nuevo tipo de cambio de forma, la regresión primigenia Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa narran una gran historia que nos acerca todavía más a los entresijos de la mega evolución, considerada el mayor misterio del mundo Pokémon.

La guía incluye datos de más de 700 Pokémon, con detalles exhaustivos sobre habilidades, ubicaciones y evoluciones de cada personaje, así como listados completos de objetos, bayas y megapiedras, entre otros elementos. Además para los más fans también cuenta con Exclusivas ilustraciones originales de Mega-Sceptile, Mega-Blaziken, Mega-Swampert, Kyogre Primigenio, Groudon Primigenio, Pikachu Coqueta entre otras; información exhaustiva sobre los movimientos, habilidades, ubicaciones y evoluciones de cada Pokémon.

ELITE: DANGEROUS LLEGA A STEAM

Frontier Developments plc anuncia el lanzamiento de Elite: Dangerous en la plataforma de Steam, respondiendo con ello a las demandas de la comunidad y ofreciendo una nueva gama de posibilidades a los fans de este título de acción espacial.

Corre el año 3300. A través de una épica recreación de la Vía Láctea, las rivalidades interestelares por conseguir el poder estallarán en una guerra global. Algunos te conocerán como aliado, otros te llamarán pirata, caza recompensas, contrabandista, explorador, un asesino, o un héroe... Vuela solo o con amigos, lucha por una causa o haz tu vida; tus acciones cambiarán el destino de la galaxia a tu alrededor en una historia que se irá desvelando dependiendo de los acontecimientos.



DISPONIBLE EL EPISODIO DOS DE LA SEGUNDA TEMPORADA DEL JUEGO THE LAST DOOR: "MI QUERIDO VISITANTE"



The Game Kitchen ha lanzado el sexto episodio de su famosa saga The Last Door. "Mi Querido Visitante" con la posibilidad de jugador en el navegador o descargándolo en el pc.

"Mi Querido Visitante" nos trae la última aventura de Wakefield and Kaufmann, psiquiatras en búsqueda del desaparecido Jeremiah Devitt, protagonista de la primera temporada del juego. Nos embarcaremos en un viaje al pueblo costero de Wickport para conocer a los peculiares personajes del lugar. Con la posibilidad de explorar la mansión del mentor de Kaufmann para aprender sobre su relación con el pasado de Devitt.

"Mi Querido Visitante" es el último episodio de The Last Door y el más largo hasta la fecha. Está caracterizado por sus origina-les localizaciones y atmósfera. Encuentra el juego en https://thelastdoor.com/index.php/episodes




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
HEROES OF THE STORM
YOSHI'S WOOLLY WORLD
FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD


HORLEY




YouTube

g+
